



A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

9/93

DIE BESONNENSTARKE
SOMMER-DOPPEL
AUSGABE

SYNDICATE

LOTHAR MATTHÄUS

ISHAR 2

AIRBUS
USA-EDITION

MORPH

VOLLE MARKTÜBERSICHT

ALLE NEUEN
COMPILATIONS

VOLL NACHGEHAKT

WER BRINGT DIE
BUGS INS SPIEL?

VOLLER DURCHBLICK
AUFBAU-WORKSHOP
FÜR DELUXE PAINT

VOLL ABGEZOCKT?

PRODUCT-PLACEMENT
AM COMPUTER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / ös 56,- / Lit 6900,- / hr 9,50 / DR 1200,- Nr. 9 August/September 1993

DIE NR.
1
IN SAICHEN
ENTAINMENT



THE ASSUNGEN
TIPS • CHEATS • WAR IN GOAL! • ARABIAN NIGHTS 2 • FLASHBACK • HANNIBAL U.V.A. • THE GULF

DAS FUßBALL-EREIGNIS '93

Lothar Matthäus DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION



Foto: Matthäus © LIED / KICKER SPORTMAGAZIN

Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine nach nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen lässt:

- 🏆 * Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- 🏆 * Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- 🏆 * 18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesliga Saison 93/94 zur Auswahl.
- 🏆 * Frei wählbare Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- 🏆 * Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spielstrategien.
- 🏆 * Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Datengenauigkeit.
- 🏆 * Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse.
- 🏆 * Ausspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften.
- 🏆 * 10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebüfften Profispiel.
- 🏆 * Zeitlupenfunktion und Wiederhalmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera.

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus - D.I.F." Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.

Erhältlich ab Ende August

BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE



Für PC und
Amiga

ocean

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spieleware zu kaufen gibt!

EDITORIAL

Wer zahlt, gewinnt!

Mag die Überschrift ursprünglicherweise auch das Motto korrupter Boxkampfveranstalter sein, in unserem Fall hat sie natürlich nichts mit Schiebung zu tun. Das heißt, in gewissem Sinne doch: Wer bislang von unserem kosteulosen Kleinanzeigen-Service Gebrauch machte, mußte aufgrund der erklecklichen Wartezeiten das angepeilte Geschäft oft monatelang hinausSCHIEBEN — damit ist jetzt hoffentlich Schlupf, denn ab sofort darf geblecht werden!

Es „durf“ geblecht werden? Genau, die Neuerung verdaukt Ihr nämlich einmal in Leserbriefen vielfach geäußerten Wünschi Eurerseits und nicht etwa in einer sprichwörtlichen Geldgier. Ganz im Gegenteil, lange habe ich mich geschräubt, auf die lieb gewonnene Tradition von Gratis-Kleinanzeigen zu verzichten, man hat ja so seine sozialen Anwandlungen. Doch langsam aber sicher ist die Argumentation der Gegenseite auch durch die Strohschicht in meinem Kopf gesickert: Wenn pro privater

Kleinanzeige (wie andernorts seit eh und je üblich) ein Füller zu lösen ist, werden es sich wohl viele zweimal überlegen, ob sie den wertvollen Platz weiterhin mit teilweise gänzlich überflüssigen Annoncen vollschrotten wollen. Damit entstehen

Raum für all jene mit einem dringlichen

Anliegen, außerdem sind die Wartefristen einfach ausgeufert — oft hatte sich die Sache längst erledigt, bis die Anzeige veröffentlicht werden konnte! Durchs Zahlen gewinnen hier also mal wirklich alle: Käufer, Verkäufer, Kontaktsuchende und nicht zuletzt die Joker-Kasse...

Der Schlußstrich wurde wahliegenderweise mit dieser Ausgabe gezogen, ab dem kommenden Heft erwarten Euch daher ein garantierter hochaktueller Kleinanzeigenmarkt. Daß sowit ein paar Insereure unisono gewarnt haben, ist traurig, aber leider unumgänglich. Denn in diesem Zusammenhang kommen uns die neuen Postleitzahlen ausnahmsweise entgegen, sind die älteren „Kleinis“ doch bis dato auch in diesem Punkt überholt. Tja, dann wünsche ich Euch mal das ungewohnte Hochgefühl, für etwas gerne und freiwillig zu bezahlen, sowie jede Menge Spaß mit der letzten Doppelausgabe des Jahres,



FUNFZIG DEUTSCHE MARK

Euer Michael



STRATEGIE & ABENTEUER und die Zutaten von „Syndicate“ und „Ishar 2“ trotzdem könnten die beiden Games kaum unterschiedlicher sein! Mechamörder und Rollenspieler melden sich bitte auf den Seiten 20 und 30.



KÖNIG FUSSBALL regiert wieder, wenn der deutsche König des Fußballs reagiert. „Lothar Matthäus“ gibt sein Debüt als neuen Gebühr dem Weltmeister nun auch die „Dig-Krone“. Sieht alles auf den Seiten 14/15.



LOTHAR MATTHÄUS

Editorial

Betriebsgeheimnis

3

Mixer

7

Borgis Branchengeflüster

8

Newsflash:

Neues von Core Design

10

Neues von Grandslam

11

CES Chicago '93

12

Mailbox

22

Up & Down

38

Crack

40

PD-Box

42

Preisausschreiben:

MicroProse Summer Surprise

45

Ruhmeshalle

48

8ork-Comic

48

Demo-Galerie

50

Special:

Wer bringt die Bugs ins Spiel?

54

Know How

57

Know How Index

72

Joker-Index

74

Aktion Leser-Test:

Das Schwarze Auge

82

Preisausschreiben:

Die Comic Competition

83

Joker-Galerie

84

Impressum

86

Krieger-Comic

86

Interview:

Was macht eigentlich Team 17?

88

Joker-Comic

90

Klassiker:

Mercenary

97

Special:

Alle neuen Compilations

99

Die Budget-Bühne

102

Special:

Product placement am Computer

104

Seitenhiebe

107

Kicker-Cup

108

Computer-ABC

110

Kleinanzeigen

111

User-Club:

Aufbau-Workshop: Deluxe-Paint

118

Stromausfall:

Mampf!

120

Shadowrun 2

121

Coin Op

122

Joker-Shop

124

Vorschau

126

Inserenten

126

Bezugsquellen

126

Abenteuer

Ishar 2	30
Odyssee	92
Worlds of Legend	94
Action	
Animation Classics Pack	99
Global Gladiators	34
Nicky 2	78
Brettspielumsetzungen	
Brain Challenge	93
Monopoly	18
Geschicklichkeit	
Game-Machine	100
James Pond 2 für A1200	80
Morph	16
Triple Action III	101
Triple Action IV	101
Simulation	
A320 Airbus — USA-Edition	75
Delivery Agent	36
War in the Gulf	32
Sport	
Championship Manager '93	76
Lothar Matthäus	14
Sports Top Ten	101
Treble Champions 2	76
Strategie	
A-Train Const. Set	96
Ballistic Diplomacy	92
Campaign: North Africa to Northern Europe	96
Fill'em	34
Napoleonis	100
Syndicate	20
Tautrix	94
Verschiedenes	
Arcade-Spiele	122
Brettspiele	120
Budget-Spiele	102
Der Allzweck-Koffer	99
Der Fun-Koffer	99
Der Hit-Koffer	100
Mega Collection	100
Mixed Collection	100
PD-Games	42
Space Legends	101
Triple Action I	100
Triple Action II	100
Triple Action V	100



„A320 AIRBUS — USA-Edition“ ist neu in der Kanzel? Sollt ihr einfach zur Test-Startbahn auf Seite 75

AUSGEFÜHRT von
Wir versprechen
einstellen zu einem
besonders heiklen
herum, nämlich
„Wer bringt die
Bugs ins Spiel?“
Für internationale
Flair sorgt dann
einer großes Inter-
view unter dem
otto „Was macht
eigentlich Team
17?“ Viele Fragen und
noch mehr Antworten
auf den
Seiten 54/55 und
89



WER BRINGT DIE BUGS INS SPIEL?

AUFBAU-WORKSHOP: DELUXE PAINT



GANZ SPEZIELL für die
Sparefuß unter Euch
haben wir „Alle neuen
Compilations“ abge-
checkt. Weitbgehassern
verraten wir alles über
„Product placement am
Computer“, und Digi-Pi-
cassos dürfen sich über
den „Aufbau-Workshop,
Deluxe Paint“ freuen!
Infos, Facts und Bilder
auf den
Seiten 99 bis 102,
101/105 sowie 118/119

IEL G wünschen wir Euch für die beiden tollen Preisausschreiben in dieser Ausgabe — es lohnt sich! Oder wollt Ihr etwa keinen nagelneuen 1200 gewinnen? Oder ein echtes Klelett in Originalgröße? Oder eine Schatztruhe voller Münzen? Das alles und noch viel mehr wartet auf den Seiten 45 und 83



MASSENWEISE
SUPERPREISE

BETRIEBSGEHEIMNIS

Aller guten Dinge sind drei — deshalb stellen wir Euch heute den dritten Mann der kleinen, aber feinen Mannschaft von Proberedakteuren vor, die seit diesem Sommer unser Chaoten-Team verstärkt: Michael Schnell!



?: Michael, was antwortest du, wenn du vor Gericht nach deinen persönlichen Daten befragt wirst?

M: Schnelle Michael, 28 Jahre, aus Hagen in Westfalen und seit 1978 Computerfreak!

?: 1978 waren Compis aber noch sehr exotisch, was ist denn damals passiert?

M: Da begegnete ich meinem Schicksal in Form eines Automaten mit „Space Invaders“. Neben „PacMan“ war das zugleich eines meiner ersten Lieblingsspiele.

?: Gute, alle Steinzeit! Und wie sieht's mit etwas aktuel-

leren Favoriten aus, du Dinosaurier?

M: Zwischenzeitlich mag ich vor allem Strategicals und Simulationen wie „Civilization“ oder „Red Baron“, aber auch in „Sim City“ können wir uns ohne weiteres über den Weg laufen.

?: Und auf welchen Rechner würde das wahrscheinlich passieren?

M: Das ist schwer zu sagen, weil ich mich privat auf allen möglichen Computern und

Konsolen austobe — vom Atari VCS 2600 über 64er, Amiga 500, PC und Mega Drive bis zum Super Nintendo!

?: Du gehörst zu diesen Milionären, die nur aus innerer Freude arbeiten gehen? Wenn das mal Michael erfährt!

M: Quatsch, ich schlafe häufig mal bei gebrauchten Geräten zu — was übrigens auch für den VW Golf gilt, den ich in meiner Freizeit hege und pflege.

?: Bei der Klappertüte dürfte nicht mehr viel Zeit für andere Hobbies übrigbleiben...

M: Wo denkst du hin! Es gibt wenige Biergärten und TV-Serien, die ich nicht in- und auswendig kenne, außerdem bin ich ein großer Football-Fan.

Der Mann bringt alle Voransetzungen für eine steile Verlagskarriere mit — wir sollen ihn gern zum Chef unserer allseits beliebten Teststatistik machen...

Absolute Katastrophe

(00%-10%) 1

(11%-20%) 0

Katastrophe

(21%-30%) 1

Total zum Vergessen

(31%-40%) 1

Zum Vergessen

(41%-50%) 1

Muß nicht sein

(51%-60%) 1

Nix Besonderes

(61%-70%) 9

In Ordnung

(71%-80%) 4

Schwer in Ordnung

(81%-90%) 1

Erste Sahne

1

Hit-Ausbeute

1

Megahits

0

Ihr Amiga-PD-Partner
alle glückigen
Serien sind lieferbar

Einzeldisk 4,50
ab 10 Disk 4,00
ab 50 Disk 3,50
ab 100 Disk 3,30
ab 200 Disk 3,00
bei Serienabnahme ab 1,41

alle Preise incl. 3,5" 2DD-Disk
- Mit Qualitätsgarantie

Wir garantieren natürlich nur mit Vorfahrt.
Alle Disko sind -100% Virus- und Fehlerfrei!

4 Katalogdisketten mit ausführlichen
Kurzbeschreibungen aller Programme

Leerdisketten 3,5" 2DD
(100% Fehlerfrei !)

von Sentinel Marke SONY
ab 99 St. 1,20 DM 1,50 DM
ab 100 St. 1,05 DM 1,40 DM
ab 500 St. 0,95 DM 1,30 DM

AlfaScan 256 Graustufen
298,-

400 dpi für alle Amigas

AlfaColor 16/256 Farben
988,-

DONAU SOFT

Nutzen Sie unseren bequemen
Abo-Service für alle
oder einzelne
PD-Serien.

Festplatten:

Oktagon 508 + GigaMem
Oktagon 508/120 MB 317,-

Oktagon 2008/120 869,-
AT-Bus 2008/120 859,-
84 MB für A1200 687,-
auch andere Größen lieferbar

A 600 387,-
A 1200 797,-
A 1200/84 944,-
A 2000 ab 2377,-
A 4000 4227,-

A 4000/120/10.

CD-ROM A570
für Amiga 500

279,-

für Amiga 500
Gesamtkatalog an
Händler anfordern

pelican Pres.

24 Std.
Schnellversand

Ihr kompetenter
Ansprechpartner
im Herzen Bayerns

Speichererweiterungen

512 MB (A500) 59,-
1 MB (A600 plus) 99,-
1,9 MB A1200 129,-
2 MB (A1200) 299,-
MB (A1200) 259,-/687,-

Laufwerke:

3,5" intern A500/2000 129,-
3,5" intern A3000 189,-
3,5" extern 149,-

Software:

True Paint (24Bit)
Imagine 2.0 197,-
Deluxe Paint IV 589,-

TurboPrint prof. 2.0 339,-
Personal Paint 159,-
Home Manager 99,-

pelican Pres.

Versandkosten:
Vorl. 7,- NN 12,-
Ausland 16,-
Ausland NN 32,-



Donau-Soft
Markt Hauer
Postfach 1406
86619 Neuburg

Tel.: 08431/49798
0161/2637380
Fax: 08431/49800
BTX: Donau-Soft#

BOOKWARE

Aus der Flat von frischer Druckertinte haben wir Euch wieder zwei Neuerscheinungen gefischt, wie man sie nicht jeden Tag an der Angel hnt: was über Sportspiele und das Buch zur Zocker-Kathedrale!

Gehen wir erst mal in die Kirche, selbst wenn „Die Kathedrale“ von Harald Evers nicht gerade ein Ort des Friedens ist, sondern ein geradezu lebensgefährlicher Sakralraum — zumindest für die darin eingesperrten Hauptcharaktere des Romans! Wer sich mitgruseln will, braucht nur 39,80 DM in den Opferstock des Heribert-Verlages zu stecken, dafür kriegt er

aber 300 Seiten ohne einziges Heiligenbildchen, aber mit vielen schauerlichen Überraschungen — auch für Kenner des gleichnamigen Digi-Adventures.

Wesentlich fröhlicher geht's da schon auf den 280, gleich teuren und mit SW-Fotos illustrierten, Seiten des „Sport-Spielebuchs“ zu, das ein gewisse Driem Tiem für den Sybex Verlag zusammengestellt hat. Besprochen und mit kleinen Tips garniert werden rund 30 sportliche Games, von denen allerdings ein Großteil nur für den PC oder auf Konsole erschienen ist. Falls Ihr in Eurem (Fach-)Buchladen Hausverbot habt, könnt Ihr das Teil auch direkt bestellen, und zwar über:

Dynamic Media
Tel.: 0421/16716



FILMKLEMPNER

mitteplan im Jahr ins Kino kommen. Gedreht wurde der DRAMA-Streifen mit dem 35-Millionen-Dollar-Budget letztes Jahr in einer verlassenen Zementfabrik, als Darsteller fungierten Stars wie Bob Hoskins (Mario), John Leguizamo (Luigi) und Dennis Hopper (King Koopa), nur Regiepult standen (wie bei „Mmx Headroom“) Annabel Jankel und Rocky Morton.



Nintendos Plattformhelden Mario kennen sogar Leute, die bei einer Konsole nur an Miiheit denken: Im Pantoffelkino hüpfst er längst von Folge zu Folge — jetzt gelang der Sprung auf den ganz großen Screen!

In Amerika ist „Super Mario Bros.“ bereits angefangen, bei uns sollte die Verfilmung der erfolgreichen Jump-& Run-Serie laut Tei-



SPEZIALDISKS

Alles, was Spaß macht, ist entweder verboten, meistlich oder gefährdet die Gesundheit — in abgemilderter Form gilt diese alte Weisheit nun für zwei Programme, die letztlich bei uns eingetragen sind...

Der „Battle Field Creator“ ist ein Map-Editor für „Battle Isle“ — allerdings stimmt er von der Software Society und nicht vom Original-Hersteller Blue Byte, der das Werk angeblich bereits vor einem Jahr „aus qualitativen Gründen abgelehnt hat“. Die Inselkämpfer der Redaktion warten dennoch gespannt auf die Endversion, denn das Demo scheint einwand-



KOMMERZDEMONS

Im September geht eine höchst willkommene Waffe gegen das Rennhakapieren an den Start: Manticore Enterprises bringt eine neue PD-Serie, die ausschließlich aus Demoversionen von kommerzieller

Amiga-Soft bestehen wird. Hersteller, die sich daran beteiligen wollen, erhalten anschriftliche Informationen über

Manticore Enterprises
Am Nenbruch 2/1
76307 Karlsruhe
Tel./Fax: 07202/8172

Wer möchte in die faszinierende Welt der Software-Industrie einsteigen? Beim Kelsterbacher Spielfeldstributor Bomico, ist gerade ein Arbeitsplatz frei geworden!

Bisher saß OLIVER GUBBA draußen, aber nachdem er nun die Company verlassen hat, wird jetzt ein engagierter, sachkundiger und arbeitswilliger Mensch gesucht, der liebend gern fügsamlich mir mir und all den anderen Pressefuzzi telefonieren würde. Weil sich angesprochen fühlt, schicke keine Bewerbungsunterlagen an:

Bomico Software
Personalabteilung
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Vorteile mit sich: Einmal werden jetzt wirklich alle Highlights von E.A. auch komplett deutsch veröffentlicht, zum anderen wird man bald eine Hotline einrichten.

UPPER-TRÄUME

Pinball Wizards: Engin Erkmen & Co.



Im Frühjahr veranstaltete Softage die offizielle deutsche „Pinball-Dreams“-Mei-

Daher versprechen die Liverpooler von nun an auch die Leinwandschinken dekunzernreichen Columbia Tri-Star Studios, den Anfang macht „Bram Stoker's Dracula“. Bei Elektronik-Multital Panasonic bereitigt sich

KURZ NOTIERT



Fliegen an der Kanzlerparty

Sogar unser Bundeskanzler scheint ein Herz für Computerspiele zu haben:

HILMUT KOHL hatte jedenfalls nichts dagegen, daß sich an seinem diesjährigen Kinderfest ein Stand von ASI Computer befand, wo die Kids diverse Games zocken konnten.

JÜRGEN GÖLDNER ist ein vielbeschäftiger Mann:

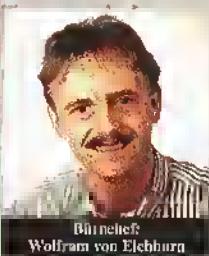
Geschäftsführer von Rushware, Boss von Softgold, Vom-

dafü an der Entwicklung der neuen Spielekonsole 3DO — die 3DO-Company wird übrigens von TRIP HAWKINGS geleitet, der früher Manager bei Apple



BÜRO ERÖFFNET

Wenn Ihr diese Zeilen lest, müßte die Einlandsparthy in der neuen Deutschlandvertretung des Branchenlesen Electronic Arts eigentlich schon gelauft sein...



Bürochef:
Wolfram von Eichborn

terschaft im Nienburger Wäschelöschchen. Und ENGIN ERKMAN ist Meister der Silberkugel geworden!

Rund 400 Wettbewerbsteilnehmer flipperten sich zwei Tage lang die Finger wund, bis der Sieger mit dem stolzen Endergebnis von 195.089,540 Punkten feststand. Eine Woche später durfte er sich bei einer kleinen Feier zwischen zwei Wochen Las Vegas und 5.000,- DM im bm entscheiden — ENGIN wählte den Mannen.



Trutzsässer: Trip Hawkins



Der Mann für alle Fälle:
Jürgen Goldner

zender des Verbandes der deutschen Softwareindustrie — und jetzt aneb noch Valer! Es stimmt übrigens nicht, daß sein Sprößling anstuß einer Rassel nur Joysticks zum Spielen kriegt...

Wußt Ihr, wo Sega das brandneue Mega CD vorstellte?

In Lauzaro. Ich war aneb eingeladen und durfte neben der CD-Konsole (per Schiff und Jeep) auch die Lauvalandschaft und die darauf befindlichen Kneipen besichtigen. Nur kein Neid, Leute!

KONZERNKÜNSTEN

Die CES in Chicago brachte es an den Tag: Sony, vorher schon mit der Tochterfirma Imagesoft im Videospielgeschäft aktiv, schnappt sich die Nobel-Softwareschmiede de Psynopsis!

war und danach Electronic Arts gründete. Und auch Branchenprinz IBM hat seine verspielse Adel entdeckt: Die Kunzerlochtes Eden Quest präsentierte eine Indoor-Golfsimulation, also ein kleines Stück Kunstrasen, an dem man mit einem richtigen Schläger das Geschehen am Monitor steuert...

NEUES VON CORE DESIGN

**BLASTAR**

Bereits für September stellen uns die rührigen Aktionisten einen multidirektional scrollenden Ballerknaller in Aussicht, bei dem das Feindgebiet mal nicht von der Seite, sondern von oben betrachtet wird — wer sich an den Klassiker „Cosmic Pirate“ erinnert, weiß, was ihn erwartet. Mit einem waffenstarrenden Rammer durst man über alienverseuchte Landschäften und durch finstre Höhlen; überall lauen Gegner, vom kleinen Standard-Feind bis zum extradimensionalen Endmonster. Für Abwechslung sollen eingestreute Horizontal-Levels und ein besonders reichhaltig ausgestatteter Raumhangar sorgen, wo man sich mit Waffen und diversen Schutzaufbauten eindecken kann. Das erste Demo sah jedenfalls recht gut aus: Mit der Rotationssteuerung kommt man am Anhieb klar, und die Soundfekte dröhnen knackig, bloß das Scrolling ruckelt noch leicht. Aber ein bisschen Zeit bleibt den Programmierern ja noch für den letzten Schliff am Schiff...

**BUBBA'N'STIX**

Ebenfalls für September ist ein Plattformgame angekündigt, dessen Vorabmuster einen äußerst vielversprechenden Eindruck hinterließ! Und das nicht allein der witzigen Comic-Grafik wegen, sondern auch, weil der Hüpf-Held ein so vielfältig verwendbares Handwerkszeug mitbringt. Mit seinem Super-Stock kann er die Gegner vertrümmern, Stabhochsprung trainieren, Billard spielen oder unzwingliche Felsspassagen erklettern. Darüber hinaus sind allerlei Puzzles zu lösen, Bombschüsse zu bergen und drollig gestaltete Sprites zu bewundern. Speziell mit der Technik scheint man sich hier große Mühe gegeben zu haben, denn das Scrolling in alle Himmelsrichtungen klappt jetzt schon astrein, und die Hintergründe ströten nur so vor Farbe und Parallax-Effekten.

Die kernigen Core-Coder aus England stehen für Action vom Feinsten — man denke nur an Hits wie „Wolfschild“ oder „Chuck Rock“. Diesen Herbst wollen sie noch dreimal den Bären von der Leine lassen!

WONDERDOG

Diesen Herbst werden die Plattformen gleich noch ein zweites Mal geentert, und zwar von einem Wunderhund (nein, nicht Daisy,...). Zwar dürften auch hier die ulkigen Animationen für so manchen Lacher gut sein, doch mit einem Stöckchen kann der wunderbare Käfer nicht appetitieren, äh dienen. Statt dessen orientiert sich das Gameplay mit seinen originellen Ideen am kürzlich erschienenen „Chuck Rock II“. Die technische Seite ist hingegen alles andere als steinzeitlich: Nach dem ersten Vorab-Muster zu urteilen, warten zahlreiche Grafikgags, beeindruckende Obermotze, satte Farben, flottes Parallax-Scrolling und fröhliche Musikbegleitung. Mit etwas Glück können wir Euch schon im nächsten Heft anlässlich eines ausführlichen Tests mehr verraten! (fl)

NEUES VON GRANDSLAM

Als mir Oskar mit schelmischen Grinsen dieses Previewmaterial übereignete, kam erst mal Protest: Was hat ein Rollenspieler, Simulant und Strategie wie ich mit Grandslam am Hut? Doch der Mann weiß, was er tut...



Realms of Darkness



Reunion



The Seventh Sword of Mendor

REUNION

Und siehe da, die britischen Sport- und Actionspezialisten haben ein heißes Süppchen aus Strategie, Wirtschaftssimulation und Weltraumkolonialisierung am Kochen: Der Spieler ist verantwortlich für Forschung und Entwicklung, für Handel, Wandel und Sicherheit auf allen Milchstraßen sowie nicht zuletzt für fruchtbare Kontakte zu interplanetarischen Aliens. Wem jetzt noch nicht das Wasser im Munde zusammenfließt, dem sei noch vorerklärt, daß die großen Slammer ihnen interessanten Mix mit besonderen feinen Schlemmerpräsentationen würzen. Auspicious wie Opalk ist hente ja schon fast selbstverständlich, aber hier wird man auch aniruerte Trickfilm-Sequenzen bewundern, in einen 3D-Kosmos linsen und cincin tollen Soundtrack samt toller Sprachausgabe lauschen dürfen. Na, jetzt Appetit bekommen?

REALMS OF DARKNESS

Ehe mir die Grandslam-Puristen nun an die Gurgel gehen, möchte ich sie darum beruhigen, daß die dunklen Königreiche immelius mit Kellern und Kavernen in traditioneller Seitenansicht anwatschen können. Reitrasse Plottform-Spezialisten haben aber auch hier nichts verloren, denn an sich geht's ganz rollenspielgerecht darum, einen jungen Helden vom schnorigen Fluch ewig alter Familienverbrechen zu erlösen. Dazu harren sechs Hauptquests der Entrüstung; Magie, Monster und Hunderte von intelligenten NPCs fehlen ohnosoewenig wie detaillierte Gesprächsmöglichkeiten. Städte, Dörfer oder atmosphärischer Sound. Das Witzigste ist aber die Wildness-Optik: Man fühlt sich wie damals bei „Populous“, nur daß alles viel schöner aussieht!

THE SEVENTH SWORD OF MENDOR

Und weil die Rollenspieler gerade beim Frenen sind, dürfen sie sich noch auf einen besonders leckeren Leckerbissen freuen: Es wartet ein Rolli von altem Schrot und Korn, allerdings einer, der in den 256 Farben des neuen Amiga 1200 erstrahlen wird! Natürlich soll es auch eine Standard-Version geben, beiden gemeinsam ist, daß das magische Schwert der Einheit abhanden kam. Besonders hart trifft der Verlust die bravuor Lentchen von Arcnann, weil sie nun den Attacken des übeln Medric ausgesetzt sind. Der Spieler hingegen setzt sich einer kompletten 3D-Welt à la „Fate“ ans, wo seine siebenköpfige Party auf ihren verschiedenen Lösungswegen von mittelalterlicher Musik begleitet wird — und das tut er sicher gerne freiwillig.

Ehe wir's vergessen: Vor November braucht ihr nicht im Softshop vorzusprechen, aber dann solltet ihr flüssig sein — weil dann nämlich alle drei Newcomer gleichzeitig anlaufen werden... (jn)

N
E
W
S
F
L
A
S
H

CONSUMER ELECTRONICS SHOW CHICAGO '93



Typisch CES: Viele Menschen aber wenige Amigas.

Ob Sommer oder Winter, Chicago oder Las Vegas — die CES ist in beiden Varianten eine durch und durch amerikanische Veranstaltung. Was leider auch heißt, daß sie alles andere als eine typische Amiga-Messe ist...

Daher gab es zwar Monumentalfernseher, Telefonarmbanduhren und anderen Hi-Tec-Schnickschnack, ein paar neue PC-Titel und haufenweise Videospiele für die Sega- und Nintendo-Konsolen zu bewundern, aber wer frische Amiga-Sofis sehen wollte, brauchte erwartungsgemäß viel Glück — oder noch besser die Einladung zu einer exklusiven VIP-Pressevorführung.

OCEAN HEBT AB

So präsentierte Ocean im feinen Hyatt Regency-Hotel zwei äußerst flotte Flugis, die allerdings auch schon auf der ECTS in London zu sehen waren: **Inferno — The Odyssey** (Cnuttines und T.F.X.). Beide bieten ausgefüllte 3D-Polygongrafik, erscheinen voraussichtlich nur für den 120er und stammen vom selben Designerteam wie „Falcon“ und „F-29 Retaliator“. Der inoffizielle „Epic“-Nachfolger **Inferno** bringt 15D auf sieben Planeten und drei Monde verteilt Missionen, in denen man mit seinem Raumgleiter teilweise sogar in Gebäuden herumfliegen darf — sieht ein bisschen aus wie der Marsch durch einen 3D-Rollidnugon. Nicht ganz so futuristisch ist das Tactical Fighter Experiment angelegt, wo drei verschiedene Stahlvögel auf ihren Einsatz in Afrika, Europa,

Südamerika sowie im Mittleren Osten und dem Indischen Ozean warten; einen Missions-Editor gibt's obendrein.

KYBERNETISCHE TRÄUME

Patrik Ketchum, der Boß des Edel-Labels Cyberdreams, schwitzt derzeit höchstpersönlich an einem Supercomputer angesiedelten Grusel-Puzzle **I Have No Mouth And I Must Scream**. Ein Büro weiter entsteht unter den feinsühligen Designerbünden von Syd Mead das futuristische Rennspektakel **Cyberrace**, für das der Startschuß am Amiga aber wohl erst Anfang nächsten Jahres fallen wird. Noch später kommt das Horroradventure **Dark Seed II** mit noch mehr gespenstischen Animations-Schocks vom Schweizer Grafikguru H.R. Giger. Doch

der Hauptknüller dürfte wohl **Hunters of RnIk** werden: Dieses Rollenspiel mit komplett neuem System erblüht unter den erfahrenen Fittichen von Altmaster Gary Gygax — also niemand Geringerer als dem Erfinder von AD&D!

DER BYTE-TURBO

Wer von Euch selbst Games mit „All Amos“, „Easy Amos“ oder „Amos Professional“ strickt, hat vielleicht auch schon vom Amos Professional Compiler aus dem Hause Europress gehör, der die damit erstellten Spiele bis zu fünf Mal schneller ablaufen läßt; inzwischen müßte das Programm bereits in den Geschäften liegen. In Chicago lag jedenfalls ansonsten keine aktuelle Amigaware herum — Gottlob gibt's ja noch Europa... (C. Borgmeier)

Taktisches Flugexperiment: T.F.X.



Das Rennen der Zukunft: Cyberrace



Odyssee im Weltraum: Inferno





KINGSON DOWNFIELD

Hat Lothar am Ende wirklich
vom Programm?!

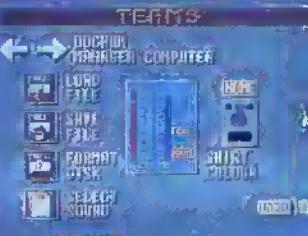
Ein großer Name, eine teure Lizenz — und nichts dahinter? O nein, Ocean hat ganze Arbeit geleistet: Der Ruf des Bayern-Kapitäns ist gerettet, die Fans kriegen ein erstklassiges Spiel und Ihr einen topexklusiven Test!

Weltmeister, zweimal Fußballer des Jahres — Lotharchen sammelt die ehlich erschwitzten Ehrentitel wie andere Lente Briefmarken. Und mit dieser Soccersimulation kann er einen weiteren Erfolg verbuchen, aneh wenn sein persönlicher Beitrag vermutlich nur in einem Satz bestand: „In Ordnung, nehmt meinen Namen!“

Bei genauerem Hinsehen haben wir es hier nämlich mit der Fortsetzung von „Emlyn Hughes International Soccer“ aus dem I lause Audiogenie zu tun. Ocean hat das Game also auch nur gekauft, in der englischen Heimat wurde es unter dem Titel „FA Premier League“ veröffentlicht. Was den 1990 erschienenen Vorgänger betrifft, so müßte er seine Qualitäten ja damals bei uns in einem kleinen WM-Special unter Beweis stellen und landete ganz knapp hinter „Kick Off 2“ auf dem zweiten Platz. Diesmal verhinderte das Tuning der Hersteller leider den

Doppelpaß mit „Goal!“ — was besonders schade ist, weil Lothar Matthäus in gewisser Hinsicht eine Kombination von „Emlyn Hughes“ und „Kick Off“ darstellt. Vor allem gilt das für die gewisse Ansicht, denn das Programm enthält sowohl eine leicht nach oben versetzte Seitenansicht als auch die klassische Vogelperspektive à la Dino Dini. Aber es kommt noch besser, denn zwischen den beiden Sichtweisen kann im Spiel jederzeit durch einfachen Tastendruck gewechselt werden, und das nahezu verzögungsfrei. Doch ist das nur eines der unzähligen, vielen Features dieses Games, schreiten wir also mal zur Aufzählung:

Es stehen mehrere Spieltaktiken zur Auswahl, die sich noch durch selbstgestrickte ergänzen lassen, die Kicker besitzen individuelle Leistungsmerkmale (Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer etc.) und beherrschen das Paßspiel in drei Varianten,



ten, dazn Hockentricks, Volleyschüsse, Bananenflanken und Flingkopfbälle. Es sind zehn Schwierigkeitsgrade vorhanden, der Wind weht in verschiedenen Stärken und Richtungen, außerdem können die Platzverhältnisse vom englischen Rasen bis zur angewachsenen Schlamm Schlacht variiert werden. Zum Optionsangebot gehören auch die mehr oder weniger strenge Berufsauffassung des Schiedsrichters (mit der Absatzregel stellt der Mann allerdings immer auf Kriegsfuß, und von Gelben bzw. Roten Karten hält er auch nicht viel), ein wahlweise einblendbares Mini-Radar und die Festlegung der Matchdauer, die zwischen lassen vier und professionellen 90 Minuten angesiedelt werden darf. Selbst der eingebauten Videorecorder macht noch ein bisschen mehr, als man von ihm erwarten würde, und bringt z.B. auf Wunsch vollautomatisch eine kurze Wiedeholung von besonders gelungenen Spielabschnitten und Torschüssen.

Aber werfen wir doch noch einen kurzen Blick in die Kabine. Hier drängeln sich neben den 18 Bundesligateams auch





Hughes" oder „Goal!“ zu sitzen. Richtig hübsch haben die Programmierer vor allem das Dribbling hinbekommen, selbst bei harten Kehrtwendungen verliert man das Leder normalerweise nicht. Für die etwas spezielleren Tricks muß man dagegen richtig zum Ball stehen, nur die ganz hohen und die Flächschüsse sind aus nahe-

schuldigen, im Laden wird Lothar selbstverständlich komplett deutsch anfischen. Wenn seine Lotta nicht mehr dazwischeninkt, dürfte dieses freudige Ereignis Ende August stattfinden — dann kommt Ihr Euch selbst davon überzeugen, daß der Platz auf dem Siegertreppchen für „Goal!“, „Kick Off“ und „Sensible Soccer“ nun ziemlich eng geworden ist... (C. Borgmeier/od)

die ganzen englischen, französischen, italienischen und spanischen Mannschaften; bei ihnen jeweiligen nationalen Meisterschaften, anlässlich eines Freundschaftsspiels oder zur Ausspielung des Europapokals treffen sie dann am Platz aufeinander. Im Zwei-Kicker-Modus kann man nicht nur gegen, sondern auch zusammen mit einem fußballbegeisterten Freund im selben Team antreten, bloß den Posten des Torwarts reserviert der Rechner immer einem für sich. Und daß von der kompletten Liga über die einzelnen Trikotfarben bis zu bestimmten Torszenen fast alles abspeicherbar ist, versteht sich bei soviel Vielfalt ohnehin von selbst.

Jetzt geht's endlich hinaus ins Stadion, wo man erfreut feststellt, daß all die schönen Theorie auch in der Raumpraxis tadellos funktioniert — je nach gewählter Perspektive hat man das Gefühl, vor „Emlyn

zu jeder Lebenslage hinzukriegen, wobei Volleys allerdings oft und gern über dem Tor landen. Das ausgezeichnete Gameplay inklusive Fouls und nachfolgenden Elfmeters wird ergänzt durch eine prima Grafik mit herrlich großen und gut animierten Sprites. Freudenausbrüche nach einem Tor sind an der Tagesordnung, und selbst der schwarz und weiß gepunktete Ball dreht sich deutlich sichtbar im Flug! Deswegen, kreischen und tröten die Zuschauer vermutlich auch so enthusiastisch, wohingegen die (abschaltbare) Musik bei unseren Testmäusen noch nicht eingebannt war.

In diesem Zusammenhang müssen wir uns auch für die englischen Texte auf den Fotos ent-



LOTHAR MATTHÄUS (OCEAN/AUDIOGENIC)	
SOCCER SIMULATION	
87%	„TOOR!“
GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	91%
VARIABEL: 10 STUFEN	
PREIS	DM 39,-
SPACERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Im Vorjahr hat System 3 mit „Putty“ bewiesen, daß die Welt der Plattformen nicht allein schwerbewaffneten Gangsterjägern gehört — Millenniums wendungsfähiger Held kann dem nur beipflichten!

MORPH

Gib mir die Kugel!



Ursprünglich handelte es sich beim Hauptdarsteller dieser originalen Action-Knödeli um den Schüler Morris Rolph, Spitzname Morph. Doch seit er die neue Teleportermaschine seines Onkels ausprobierte, schiebt er keine ruhige Kugel mehr — seither ist er selbst ein Umlatz das Unglück komplett zu machen, hat sieb das Teufelsgerät mittlerweile in seine 24 Bestandteile zerlegt, die Morph jetzt zwecks Rückverwandlung mühsam in den vier, ins jeweils sechs Levels bestehenden Welten des Spiels (Garten, Fabrik, Kanalisation und Labor) zusammen suchen darf.

Freilich hat das Leben als mittelgroßer Plasmakullen auch seine Vorteile; denn wenn er Energiepillen und Verwandlungs-Icons findet, kann der kugelige Held vier verschiedene „Aggregatzustände“ annehmen: Als bleischwere Eis-Kugel bringt er jede Mauer zum Einsatz, als Gummiball hat er auch die Eigenschaften eines Gummiballs, in flüssiger Form plüschert er gewandt durch Löcher oder enge Gitter, und die gasförmige Seite seiner Persönlichkeit ermöglicht ihm sogar das Fliegen. Die Gesetze der Physik machen sich aber auch im negativen Sinn bemerkbar, denn Kanonenkugeln tönen sich hekantlich schwer mit dem Schwimmen, Gummibälle haben ein gespanntes Verhältnis zu scharfen Ecken und Kanten, für einen kleinen Wassertropfen ist ein Abwasserkanal nichts anderes als ein Massengrab, und die Anziehungskraft eines Ventilationsschachtes auf Gaswolken ist wortwörtlich tödlich...

Ob ein bestimmtes Objekt nun „gut“ oder „böse“ ist, hängt somit stark davon ab, in welcher Form man sich ihm nähert und wie man seine naturgegebenen Eigenschaften nutzt. Beispielsweise stehen glühende Grillroste mit Gummi-Helden auf Kriegsfüß, während sie den (wasser-) tropfenförmigen Morph prompt zur Gaswolke mutieren lassen, ohne daß er dafür extra ein Verwandlungs-Ikon verschwenden müßt. Letztlich besteht das



Gameplay also zum Großteil aus dem Heraufdrehen solcher Feinheiten und der optimalen Vorgehensweise in den einzelnen Levels. Hat man dann einen davon innerhalb des Zeitlimits geschafft, versucht man den nächsten — wenn nicht, investiert man bald noch eins der unendlich vielen Morph-Leben oder wählt gleich eine andere Welt aus.

Die Stielsteuerung des kugeligen Ex-Schülers geriet etwas gewöhnungsbedürftig, und auch die Beschränkung der Soundkulisse auf Geräuscheffekte während des Spiels ließe sich als Minus ins Feld führen. Aber allein die ausgefallene Idee und ihre Umsetzung in ein ausgefeiltes Leveldesign rechtfertigen hier schon den Kauf, dazu kriegt man eine nett gezeichnete und soft scrollende Grafik. Nur 1200er-Besitzer dürfen vorläufig leider noch nicht mitkugeln, sie müssen ihre aufgebohrte Spezialversion abwarten. (rf)

MORPH (MILLENNIUM)

PLATTFORM-KUGEL!

74%
„RUNDE SACHE“



GRAFIK	71%
ANIMATION	75%
MUSIK	60%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	64%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 69,-

SPACHEBEDARF	2	NEIN
DISKS/ZWEITFLOPPY	NEIN	
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPRECHBAR	ANLEITUNG	
DEUTSCH		



Immer wieder gibt es Spiele, auf die Joker-Redakteure mit besonders weit heraus-hängender Zunge warten — das jeweils neueste Werk der „Populanten“ von Bullfrog gehört schon traditionell dazu...

Jetzt könnten wir die Zunge wieder ein- und das neue Söldner-Strategical der englischen Kultprogrammierer endlich abfahren! Am Screen entfaltet sich eine futuristische, von sieben Mega-Konzernen beherrschte Welt. Auf Anhieb erinnert der in 50 Territorien zerstückelte Globus dabei an „Risiko“, geht es doch auch hier darum, den sechs digigsteuerten Gegnern Land für Land zu entreißen, um das eigene, in Europa startende Syndikat zum vollständigen Sieg zu führen.

Die Firma von Welt vergrößert ihre Einflussosphäre, vornehm durch gezielte (An-)Schläge in einem der Nachbarstaaten, wobei der Spieler manchmal unter mehreren Missionen wählen darf — etwa wichtige Personen entführen bzw. liquidieren oder gleich ganze Städte von feindlichen Agenten säubern. War das Unternehmen erfolgreich,

sich das betreffende Land dem Imperium an, und die Steuern dürfen drastisch erhöht werden. Doch Vorsicht, wer die Schraube alzu heftig anzieht, muß mit Rebellenreuen rechnen! Rechnen muß man hier übrigens auch mit einem durchaus actionhaltigen Gameplay:

Für jede anstehende Aufgabe werden aus einem achtköpfigen Pool bis zu vier Schlagetots gleichzeitig ausgerüstet. Waffen aller Art, falsche Ausweise oder elektronische Körpermimikrate kosten allerdings eine Stange, auch in die Entwicklung neuer Gerätschaften sollte man seine Steuereinnahmen investieren. Ist die Mannschaft reisefertig, wird sie in die Iso-Grafik geschickt, um sich in Echtzeit mit durch die Straßenschluchten schleichenden Attentätern und anderen Unliebsamkeiten auseinanderzusetzen. Animierte Reklametafeln, Fußgänger en gros, benutzbare Autos und Eisenbahnen sowie

viel wei-
tere taktische Finessen beleben unterdessen die 3D-Landschaften und den Spielablauf gleichermaßen. Meist ist unser Killerteppich jedoch bei pedes unterwegs; zur Tat schreitet man wahlweise getrennt oder als Gruppe. Marsch- und Ballerziele sowie alle sonstigen Optionen (z.B. Adrenalinimpulse fürs Tempo oder ein kleiner Intelligenzschub, der die Burschen teilweise selbstständig handeln läßt) hal die Maus jederzeit bestens im Griff.

Rein optisch stört eigentlich nur das ruckelige Scrolling, die Details dagegen haben's in sich: Da kann man stilecht aus dem Wagen heraus schießen, und wer nicht aufpaßt, hat ruckzuck einen harmlosen Passanten auf dem Kühler und/oder die Polizei am Hals! Allerlei nette Sound-FX, eine schön düstere Titelmelodie und die für spätere Upgrades geplante Netzwerktauglichkeit vervollständigen schließlich den positiven Gesamteindruck. Es macht also durchaus Laune, mit Uzi und Flammen-

werfer auf die Pirsch zu gehen, aber der letzte Kick, der aus guter Soft unsterbliche Klassike macht, fehlt irgendwie. Vielleicht liegt's am doch etwas biederem Mix aus „Risiko“, Finanzstrategie und Wusel-männchen-Action... (jn)

SYNDICATE
(BULLFROG/ELECTRONIC ARTS)

ISO-STRATEGIE

79%
„BULLIG“



GRAFIK	79%
ANIMATION	77%
MUSIK	79%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%

FÜR GEURTE	DM 90,-
SPACHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPRACHBERAR	DEUTSCH
KOMPLETT	

Uns sind Gerüchte zu Ohren gekommen, daß unsere Antworten auf Eure Leserbriefe zwar stets sehr witzig, aber oft auch ironisch, zynisch, ja manchmal gar ein wenig bösartig seien. Dazu müssen wir aber wirklich mal was sagen: Jedes einzelne Wort dieser Verleumdungen ist... wahr!

Leserbriefe

CHEF-SCHELTE

Lieber Michael, auch Du mußtest Dich in Deinem letzten Editorial also zu diesen Postleitzahlen-Gehlen beteiligen! Dabei soll jeder gesunde Mensch ohne weiteres ein, daß die vielen Ote mit derselben Postleitzahl beseitigt werden müßten. Das diskriminierende O für Ost bzw. W für West hat ja immer wieder auf die Spaltung hingewiesen und bestimmt nicht zut Einheit in den Köpfen herumgegangen. Schließlich bin ich ein Deutscher und kein O-Dentseher, und Du bist kein Wessi, sondern auch nur ein Deutscher. Übrigens hat Dein AJ sich niemals als das W gehalten und stets „D-8013 Han“ geschrieben...

Noch eins: Bayerische Schriftsteller (auch Du) benutzen stets das Wort „gerne“, im Duden heißt es aber nur „getu“. Auch „wonne“ heißt im restlichen Deutschland nur „vom“ — die Bayern meinen wohl, daß alle anderen so sprechen sollten wie sie. Oft hört man auch: „Ich bin gesessen“, während es durch roh immer noch heißt: „Ich saß“. Im AJ ist auch reicht mit etwas kosten, ich dachte immer, daß nur die Autostützen!

Und nun zum dritten Punkt, Der Ansdruck „Gelbe Gefahr“ in Deinem Editorial ist rassistisch und stammt aus der Zeit des kalten Krieges. Sicher weißt Du, daß damit die Menschen in China gemeint waren. Wenn meine Tochter mich fragen sollte, was Du damit gemeint hast,

muß ich ihr also nicht nur vom neuen Postleitzahlenbuch, sondern auch noch vom Zusammenhang mit China erzählen. Du, lieber Michael, könntest glatt als Scheicher bei der Bild-Zeitung anlangen — genau deinen Niveau läßt sich ans Deinen Sätzen herauslesen! beobachtet Hubert Wolnik ans Orientierung.

Jetzt müssen wir gleich mal unverzüglich in Schutz nehmen, eine glücklich ungewohnte Situation! Nichtsdestotrotz: lügt der offizielle Duden (ulso der für alle Deutsche, Oranienburger und andere Nicht-Bayerns inklusive) von VORN bis hinten sämtliche Vorschriften GERNE gehören, das Tunen und das „gesessen sein“ sind hingegen zwischlich Umgangssprache — nur, nur? Völlig an den Hahnen herbeigeeilt (buch, von es nicht herbeigehen heißt!) ist es schlußlich, wegen des Ausdrucks „Gelbe Gefahr“ zusammen in Michaels Gärtner über die neuen Postleitzahlen hineinzuinterpretieren. Deinste röhr' andrer Redewendungen fragwürdiger Herkunft in er unterstecke rafft in der Umgangssprache aufgegängen und seines eigentlichem Ursprungs längst beruhbt. Letztlich ist übrigens in Willemswichtchen Zwischen ungesiehdet, da war vom „kalten Krieg“ noch keine Rede. Aler all das ist ohnlich Kindskram für jemand, der wahre weiteren erwartet, daß „die vielen ORTE

n
 der gleichen Postleitzahl BESEITIGT werden müßten“...

Die GELBE GEFAHR SCHLÄGT ZURÜCK

Jetzt reicht's mir aber mit Eurem Bob! Es beschwert sich über ein wenig Arbeit am Computer, um lächerliche 10.000 Adressen einzustellen! Die hätte er mal per Hand bearbeiten sollen, dann wäre er wenigstens acht Wochen sinnvoll beschäftigt gewesen und hätte nicht einen schlechten Stab scheinen können. Anlaßlich meines dreiwöchigen Praktikums bei der „Gelben Gefahr“ habe ich jedenfalls gesehen, daß die Arbeit der Post gar nicht so einfach ist. Zehntausend Adressen müssen doch schon in einem Stadtteil bearbeitet werden! Und warum machen die Postler diese Unstellung? Um sie selbst und Eurem Verlag die Arbeit zu erleichtern? Nunmehr kommen Briefe schneller an, weil sie besser zugeordnet und abgeleitet werden können. Für die neuen Telefongebühren ist stellich die Telekom verantwortlich, und die nm 20 Pfennig erhöhten Postkosten sind ja schließlich kein Beihilfenz. Last not least ist es bei dem Umfang des Postleitzahlenbuches wirklich kein Wunder, wenn du ein paar Fehler anstechen...

Nnn auch etwas anderes: Da Ihr offenbar meinen letzten Brief heimlich umzogen verklagt habt (kommen mir jetzt nicht damit, die Post sei's gewesen!), stelle ich meine damaligen Fragen noch einmal. 1) Wohnt Ihr alle im Verlagsgebäude, oder hat jeder von

Eu einer eigenen Wohnung? 2) Wird es eine Dauerdisk zu „Wing Commander“ geben? 3) Kann man problemlos mehrere Zusatzfloppies an den Amiga anschließen? 4) Wie lange dauert bei Euch eigentlich ein Arbeitstag, und werdet Ihr für Überstunden überhaupt bezahlt? bedankt uns Oliver Fehek am Cestrop-Kenel.

Umgekehrt wird von Siegfir daraus: Wahrscheinlich warst Du, der während seines Praktikums alle unsere Lieberbriefe an Herrn Castrop und Frau Rauec erledigt hast! Wegen Dir wird unsere sprachwitzlich flotte Briefpost so oft als „Schneckenpost“ verangstigt! Und wahrscheinlich müssen wir auch sagen: Dir nuova Adressatücher auf die neuen Postleitzahlen umstellen! Überhaupt, was interessiert uns die Arbeit der Post? Darauf kann ich natürlich fürs Sartier bezieh., bei uns hingegen so gut nur gar nicht. Damit wäre Frage vier auch schon zu Hälfe beantwortet, es folgt der Rest:

1) Nur Brök und Juker reden im Verlagsgebäude. Michael in seinem Gehäppchen und altr' übrigens unter diversen Brücken. 2) Du, hoffentlich! Abur fix ist kündigung noch nix. 3) Bis zu Ihr Zweit: laufwerke habt sich ohne weiteres (hinterfrauden) installieren. 4) Offiziell dauert unser Arbeitstag acht Stunden, tatsächlich sind wir schon froh, wenn wir auf soviel Juli-verlauten kommen...

WO LAUFEN SIE DENN?

ES LEBT DER 1200ER!

Ich habe gehört, daß es in den Amiga 5 1/4-Zoll-Laufwerke gilt. Ist das wahr? Wenn ja, funktionieren sie automatisch, oder muß man wie beim 64er Laufwerk eingeben? Kann ich dann von den normalen auf die „große“ Floppy kopieren und umgekehrt? Wieviel kosten sie ein Teil, wieviel KB verträgt es, und gibt es das auch für den 1200?

homhaidert uns Horst Schieglitz aus München.

In Hauthabung, Konkurrenz, Preis und Kapazität unterscheiden sich externe 5,25"-Floppys praktisch nicht von ihren 3,5"-Brüdern — in ihrer Verbreitung schon! Wahler-Disks und dazu passende Laufwerke gelten mittlerweile auf allen Systemen (auch PC) als vom Aussterben bedrohte Spezies.

PAPA ANTE PORTAS

Der Vater meines Freindes arbeitet bei einer Computerfirma und ist sehr oft auf Messen. Und er sagt, daß der A1200 nichts bringt! In Amerika habe er sich zuerst ganz gut verkauft, sei jetzt aber schon abgängig! Wunder, genau das gleiche him: Bild würden für den 1200en keine Spiele mehr hergestellt. Stimmt das? Ich wußt nämlich nicht, wem ich glauben soll — Euch oder dem Vater meines Freindes.

Seit wann haben Väter ein eigentliches „Ahnen“? Wie auch ihm CES-Bericht in dieser Ausgabe zu entnehmen, hat Commodore in Amerika zwar prinzipiell einen harten Stand, aber hierzulande erwirtschaftet immer mehr gute 1200er-Spezialversionen. Nach Games, die nur für diesen Rechner entwickelt werden, sind bereits vielerorts in ihrer Macht Tja, trau keiner über 30...

Zuerst mal ein paar Worte zu Eurer Zeitschrift: Sie ist die beste, die ich je in den Fingern hatte! Sie ist witzig und doch sehr informativ und immer mit dem laufenden Was sin abr vor allem von modernen Magazinen unterschneidet, ist Eure persönliche Art, mit den Lesern umzugehen!

Themenwechsel. Gut finde ich, daß Commodore sich inzwischen auf den A1200 fixiert, denn das ist meines Erachtens die große Chance für den Amiga. Ich habe mir vor einem Monat einen gekauft und bin begeistert — endlich „Wing Commander“ in verringriger Geschwindigkeit! Den 500er-Besitzer sei gesagt, daß ja alle Fälle der mal den Tag kommen müßte, an dem ihr Rechner den Platz für einen andern räumen würde. Wollen wir also froh sein, daß dieser hessische Konkurrent kein PC war.

Schließlich noch eine speziell Pinge zu „Star Trek — The 25th Anniversary“: Wann kommt eigentlich die Amiga-Version? In insgesamt anderen (schlechteren) Zeitschriften wird nämlich behauptet, daß es eine geben wird, berichtet Andy Klippe aus Duisburg.

Wir gratulieren zu Deinem Gründung bei Zeitschriften, Drei- nem Wirklich historischen Hirschhorn und Deinem Vater, der offensichtlich nicht mehr mit US-Messen herumreist, als ihm gutt. Zugleich können wir Dir und anderen Amiga-Freunden im Moment noch nichts mehr anbieten, als daß Interplay zwei heutzutage zumindest ernsthaft über eine Kommerzierung ihrer Je- biläums-Enterprise nachdenkt.

TANJAELA

Ah, endlich habe ich noch mal einen Tanja-Brief bekommen — nur brütt die Frau inzwischen Michlach und trügt mittlerweile eine Sonnenblume. Tanja, Jasmin, Miranha oder wie Ihr Lockspitze sonst noch heißen mögen: Fahrt zur Hölle!

Schloßplatz 19 3070 Nienburg Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Teletax 05021/92335

Softsale 05021/910416 und 910417

AMIGA AMIGA AMIGA

1987**	89,90 DM	Cyber**	59,90 DM	Jonahs**	79,90 DM	Populärs 2**	69,90 DM
80 Con-Kit 2	89,90 DM	Demoneagle**	59,90 DM	KGB**	59,90 DM	Powermole**	59,90 DM
Asmod. Plat. 2	84,90 DM	Dark Queen o.	59,90 DM	Kid Gloves 2**	59,90 DM	Primes**	59,90 DM
Accts of War**	39,90 DM	Darkord**	69,90 DM	Kid Pow.	49,90 DM	Prophet**	59,90 DM
Adv. Collect.**	59,90 DM	Das schw. Auge*	69,90 DM	Knights of Sky**	74,90 DM	Premier Man	49,90 DM
Advent. Pan.**	49,90 DM	Darky Girl Pow.**	69,90 DM	Knights of the Ch.	49,90 DM	Project X**	59,90 DM
Adv. Land**	59,90 DM	Darky Girl Pow.**	69,90 DM	Laser 2**	59,90 DM	Project X**	59,90 DM
Adv. Support**	54,90 DM	De. Paul 4**	54,90 DM	Laser 3**	59,90 DM	Push over**	59,90 DM
Adv. Sun E.	29,90 DM	De. Tortuga**	69,90 DM	Laser 4**	59,90 DM	Railroad 1c**	74,90 DM
Adv. Wind 2**	59,90 DM	Delivery**	69,90 DM	Lehmanns	59,90 DM	Rambo**	54,90 DM
Adv. Zoot**	49,90 DM	De. Platypus**	69,90 DM	Lehmanns D2**	69,90 DM	Raving Mad**	49,90 DM
Adv. Games**	44,90 DM	Desert Strike**	64,90 DM	Lehmanns D3**	69,90 DM	Reef 1 Fleas**	59,90 DM
Adv. Night**	49,90 DM	Die Kallekate	79,90 DM	Lehmanns D4**	69,90 DM	Reef 2 Baron**	54,90 DM
Amr. P. Bill 2	59,90 DM	Do. Java**	69,90 DM	Lehmanns D5**	69,90 DM	Reef 3 King**	59,90 DM
Amr. Gold 2	59,90 DM	Double Dr.**	49,90 DM	Lehmanns D6**	69,90 DM	Reef 4 Zen**	59,90 DM

A-Train 79,90 DM

AMIGA AMIGA AMIGA

1987**	49,90 DM	Dragon Lair 3**	54,90 DM	Dragon Lair 4**	54,90 DM	Rocky Wood**	54,90 DM
Ascan**	49,90 DM	Dragon Wars**	54,90 DM	Dragon's Lair**	54,90 DM	Road Rash**	59,90 DM
Asar**	79,90 DM	Dragon's Dream**	54,90 DM	Dragon's Lair 2**	54,90 DM	Roulette**	59,90 DM
A-Train**	79,90 DM	Dragon's Dream**	54,90 DM	Dragon's Lair 3**	54,90 DM	Scorpion**	59,90 DM
Al. Horstens 1987**	59,90 DM	Dragon's Lair 4**	54,90 DM	Dragon's Lair 4**	54,90 DM	Space Invader**	59,90 DM
Al. Horstens 1988**	69,90 DM	Dragon's Lair 5**	54,90 DM	Dragon's Lair 5**	54,90 DM	Space Invader 2**	59,90 DM
Al. Horstens 1989**	69,90 DM	Dynamite**	54,90 DM	Dragon's Lair 6**	54,90 DM	Space Invader 3**	59,90 DM
Al. Horstens 1990**	69,90 DM	Dragon's Lair 7**	54,90 DM	Dragon's Lair 7**	54,90 DM	Space Invader 4**	59,90 DM
Al. Horstens 1991**	69,90 DM	Dragon's Lair 8**	54,90 DM	Dragon's Lair 8**	54,90 DM	Space Invader 5**	59,90 DM
Al. Horstens 1992**	69,90 DM	Dragon's Lair 9**	54,90 DM	Dragon's Lair 9**	54,90 DM	Space Invader 6**	59,90 DM
Al. Horstens 1993**	69,90 DM	Dragon's Lair 10**	54,90 DM	Dragon's Lair 10**	54,90 DM	Space Invader 7**	59,90 DM
Al. Horstens 1994**	69,90 DM	Dragon's Lair 11**	54,90 DM	Dragon's Lair 11**	54,90 DM	Space Invader 8**	59,90 DM
Al. Horstens 1995**	69,90 DM	Dragon's Lair 12**	54,90 DM	Dragon's Lair 12**	54,90 DM	Space Invader 9**	59,90 DM
Al. Horstens 1996**	69,90 DM	Dragon's Lair 13**	54,90 DM	Dragon's Lair 13**	54,90 DM	Space Invader 10**	59,90 DM
Al. Horstens 1997**	69,90 DM	Dragon's Lair 14**	54,90 DM	Dragon's Lair 14**	54,90 DM	Space Invader 11**	59,90 DM
Al. Horstens 1998**	69,90 DM	Dragon's Lair 15**	54,90 DM	Dragon's Lair 15**	54,90 DM	Space Invader 12**	59,90 DM
Al. Horstens 1999**	69,90 DM	Dragon's Lair 16**	54,90 DM	Dragon's Lair 16**	54,90 DM	Space Invader 13**	59,90 DM
Al. Horstens 2000**	69,90 DM	Dragon's Lair 17**	54,90 DM	Dragon's Lair 17**	54,90 DM	Space Invader 14**	59,90 DM
Al. Horstens 2001**	69,90 DM	Dragon's Lair 18**	54,90 DM	Dragon's Lair 18**	54,90 DM	Space Invader 15**	59,90 DM
Al. Horstens 2002**	69,90 DM	Dragon's Lair 19**	54,90 DM	Dragon's Lair 19**	54,90 DM	Space Invader 16**	59,90 DM
Al. Horstens 2003**	69,90 DM	Dragon's Lair 20**	54,90 DM	Dragon's Lair 20**	54,90 DM	Space Invader 17**	59,90 DM
Al. Horstens 2004**	69,90 DM	Dragon's Lair 21**	54,90 DM	Dragon's Lair 21**	54,90 DM	Space Invader 18**	59,90 DM
Al. Horstens 2005**	69,90 DM	Dragon's Lair 22**	54,90 DM	Dragon's Lair 22**	54,90 DM	Space Invader 19**	59,90 DM
Al. Horstens 2006**	69,90 DM	Dragon's Lair 23**	54,90 DM	Dragon's Lair 23**	54,90 DM	Space Invader 20**	59,90 DM
Al. Horstens 2007**	69,90 DM	Dragon's Lair 24**	54,90 DM	Dragon's Lair 24**	54,90 DM	Space Invader 21**	59,90 DM
Al. Horstens 2008**	69,90 DM	Dragon's Lair 25**	54,90 DM	Dragon's Lair 25**	54,90 DM	Space Invader 22**	59,90 DM
Al. Horstens 2009**	69,90 DM	Dragon's Lair 26**	54,90 DM	Dragon's Lair 26**	54,90 DM	Space Invader 23**	59,90 DM
Al. Horstens 2010**	69,90 DM	Dragon's Lair 27**	54,90 DM	Dragon's Lair 27**	54,90 DM	Space Invader 24**	59,90 DM
Al. Horstens 2011**	69,90 DM	Dragon's Lair 28**	54,90 DM	Dragon's Lair 28**	54,90 DM	Space Invader 25**	59,90 DM
Al. Horstens 2012**	69,90 DM	Dragon's Lair 29**	54,90 DM	Dragon's Lair 29**	54,90 DM	Space Invader 26**	59,90 DM
Al. Horstens 2013**	69,90 DM	Dragon's Lair 30**	54,90 DM	Dragon's Lair 30**	54,90 DM	Space Invader 27**	59,90 DM
Al. Horstens 2014**	69,90 DM	Dragon's Lair 31**	54,90 DM	Dragon's Lair 31**	54,90 DM	Space Invader 28**	59,90 DM
Al. Horstens 2015**	69,90 DM	Dragon's Lair 32**	54,90 DM	Dragon's Lair 32**	54,90 DM	Space Invader 29**	59,90 DM
Al. Horstens 2016**	69,90 DM	Dragon's Lair 33**	54,90 DM	Dragon's Lair 33**	54,90 DM	Space Invader 30**	59,90 DM
Al. Horstens 2017**	69,90 DM	Dragon's Lair 34**	54,90 DM	Dragon's Lair 34**	54,90 DM	Space Invader 31**	59,90 DM
Al. Horstens 2018**	69,90 DM	Dragon's Lair 35**	54,90 DM	Dragon's Lair 35**	54,90 DM	Space Invader 32**	59,90 DM
Al. Horstens 2019**	69,90 DM	Dragon's Lair 36**	54,90 DM	Dragon's Lair 36**	54,90 DM	Space Invader 33**	59,90 DM
Al. Horstens 2020**	69,90 DM	Dragon's Lair 37**	54,90 DM	Dragon's Lair 37**	54,90 DM	Space Invader 34**	59,90 DM
Al. Horstens 2021**	69,90 DM	Dragon's Lair 38**	54,90 DM	Dragon's Lair 38**	54,90 DM	Space Invader 35**	59,90 DM
Al. Horstens 2022**	69,90 DM	Dragon's Lair 39**	54,90 DM	Dragon's Lair 39**	54,90 DM	Space Invader 36**	59,90 DM
Al. Horstens 2023**	69,90 DM	Dragon's Lair 40**	54,90 DM	Dragon's Lair 40**	54,90 DM	Space Invader 37**	59,90 DM
Al. Horstens 2024**	69,90 DM	Dragon's Lair 41**	54,90 DM	Dragon's Lair 41**	54,90 DM	Space Invader 38**	59,90 DM
Al. Horstens 2025**	69,90 DM	Dragon's Lair 42**	54,90 DM	Dragon's Lair 42**	54,90 DM	Space Invader 39**	59,90 DM
Al. Horstens 2026**	69,90 DM	Dragon's Lair 43**	54,90 DM	Dragon's Lair 43**	54,90 DM	Space Invader 40**	59,90 DM
Al. Horstens 2027**	69,90 DM	Dragon's Lair 44**	54,90 DM	Dragon's Lair 44**	54,90 DM	Space Invader 41**	59,90 DM
Al. Horstens 2028**	69,90 DM	Dragon's Lair 45**	54,90 DM	Dragon's Lair 45**	54,90 DM	Space Invader 42**	59,90 DM
Al. Horstens 2029**	69,90 DM	Dragon's Lair 46**	54,90 DM	Dragon's Lair 46**	54,90 DM	Space Invader 43**	59,90 DM
Al. Horstens 2030**	69,90 DM	Dragon's Lair 47**	54,90 DM	Dragon's Lair 47**	54,90 DM	Space Invader 44**	59,90 DM
Al. Horstens 2031**	69,90 DM	Dragon's Lair 48**	54,90 DM	Dragon's Lair 48**	54,90 DM	Space Invader 45**	59,90 DM
Al. Horstens 2032**	69,90 DM	Dragon's Lair 49**	54,90 DM	Dragon's Lair 49**	54,90 DM	Space Invader 46**	59,90 DM
Al. Horstens 2033**	69,90 DM	Dragon's Lair 50**	54,90 DM	Dragon's Lair 50**	54,90 DM	Space Invader 47**	59,90 DM
Al. Horstens 2034**	69,90 DM	Dragon's Lair 51**	54,90 DM	Dragon's Lair 51**	54,90 DM	Space Invader 48**	59,90 DM
Al. Horstens 2035**	69,90 DM	Dragon's Lair 52**	54,90 DM	Dragon's Lair 52**	54,90 DM	Space Invader 49**	59,90 DM
Al. Horstens 2036**	69,90 DM	Dragon's Lair 53**	54,90 DM	Dragon's Lair 53**	54,90 DM	Space Invader 50**	59,90 DM
Al. Horstens 2037**	69,90 DM	Dragon's Lair 54**	54,90 DM	Dragon's Lair 54**	54,90 DM	Space Invader 51**	59,90 DM
Al. Horstens 2038**	69,90 DM	Dragon's Lair 55**	54,90 DM	Dragon's Lair 55**	54,90 DM	Space Invader 52**	59,90 DM
Al. Horstens 2039**	69,90 DM	Dragon's Lair 56**	54,90 DM	Dragon's Lair 56**	54,90 DM	Space Invader 53**	59,90 DM
Al. Horstens 2040**	69,90 DM	Dragon's Lair 57**	54,90 DM	Dragon's Lair 57**	54,90 DM	Space Invader 54**	59,90 DM
Al. Horstens 2041**	69,90 DM	Dragon's Lair 58**	54,90 DM	Dragon's Lair 58**	54,90 DM	Space Invader 55**	59,90 DM
Al. Horstens 2042**	69,90 DM	Dragon's Lair 59**	54,90 DM	Dragon's Lair 59**	54,90 DM	Space Invader 56**	59,90 DM
Al. Horstens 2043**	69,90 DM	Dragon's Lair 60**	54,90 DM	Dragon's Lair 60**	54,90 DM	Space Invader 57**	59,90 DM
Al. Horstens 2044**	69,90 DM	Dragon's Lair 61**	54,90 DM	Dragon's Lair 61**	54,90 DM	Space Invader 58**	59,90 DM
Al. Horstens 2045**	69,90 DM	Dragon's Lair 62**	54,90 DM	Dragon's Lair 62**	54,90 DM	Space Invader 59**	59,90 DM
Al. Horstens 2046**	69,90 DM	Dragon's Lair 63**	54,90 DM	Dragon's Lair 63**	54,90 DM	Space Invader 60**	59,90 DM
Al. Horstens 2047**	69,90 DM	Dragon's Lair 64**	54,90 DM	Dragon's Lair 64**	54,90 DM	Space Invader 61**	59,90 DM
Al. Horstens 2048**	69,90 DM	Dragon's Lair 65**	54,90 DM	Dragon's Lair 65**	54,90 DM	Space Invader 62**	59,90 DM
Al. Horstens 2049**	69,90 DM	Dragon's Lair 66**	54,90 DM	Dragon's Lair 66**	54,90 DM	Space Invader 63**	59,90 DM
Al. Horstens 2050**	69,90 DM	Dragon's Lair 67**	54,90 DM	Dragon's Lair 67**	54,90 DM	Space Invader 64**	59,90 DM
Al. Horstens 2051**	69,90 DM	Dragon's Lair 68**	54,90 DM	Dragon's Lair 68**	54,90 DM	Space Invader 65**	59,90 DM
Al. Horstens 2052**	69,90 DM	Dragon's Lair 69**	54,90 DM	Dragon's Lair 69**	54,90 DM	Space Invader 66**	59,90 DM
Al. Horstens 2053**	69,90 DM	Dragon's Lair 70**	54,90 DM	Dragon's Lair 70**	54,90 DM	Space Invader 67**	59,90 DM
Al. Horstens 2054**	69,90 DM	Dragon's Lair 71**	54,90 DM	Dragon's Lair 71**	54,90 DM	Space Invader 68**	59,90 DM
Al. Horstens 2055**	69,90 DM	Dragon's Lair 72**	54,90 DM	Dragon's Lair 72**	54,90 DM	Space Invader 69**	59,90 DM
Al. Horstens 2056**	69,90 DM	Dragon's Lair 73**	54,90 DM	Dragon's Lair 73**	54,90 DM	Space Invader 70**	59,90 DM
Al. Horstens 2057**	69,90 DM	Dragon's Lair 74**	54,90 DM	Dragon's Lair 74**	54,90 DM	Space Invader 71**	59,90 DM
Al. Horstens 2058**	69,90 DM	Dragon's Lair 75**	54,90 DM	Dragon's Lair 75**	54,90 DM	Space Invader 72**	59,90 DM
Al. Horstens 2059**	69,90 DM	Dragon's Lair 76**	54,90 DM	Dragon's Lair 76**	54,90 DM	Space Invader 73**	59,90 DM
Al. Horstens 2060**	69,90 DM	Dragon's Lair 77**	54,90 DM	Dragon's Lair 77**	54,90 DM	Space Invader 74**	59,90 DM
Al. Horstens 2061**	69,90 DM	Dragon's Lair 78**	54,90 DM	Dragon's Lair 78**	54,90 DM	Space Invader 75**	59,90 DM
Al. Horstens 2062**	69,90 DM	Dragon's Lair 79**	54,90 DM	Dragon's Lair 79**	54,90 DM	Space Invader 76**	59,90 DM
Al. Horstens 2063**	69,90 DM	Dragon's Lair 80**	54,90 DM	Dragon's Lair 80**	54,90 DM	Space Invader 77**	59,90 DM
Al. Horstens 2064**	69,90 DM	Dragon's Lair 81**	54,90 DM	Dragon's Lair 81**	54,90 DM	Space Invader 78**	59,90 DM
Al. Horstens 2065**	69,90 DM	Dragon's Lair 82**	54,90 DM	Dragon's Lair 82**	54,90 DM	Space Invader 79**	59,90 DM
Al. Horstens 2066**	69,90 DM	Dragon's Lair 83**	54,90 DM	Dragon's Lair 83**	54,90 DM	Space Invader 80**	59,90 DM
Al. Horstens 2067**	69,90 DM	Dragon's Lair 84**	54,90 DM	Dragon's Lair 84**	54,90 DM	Space Invader 81**	59,90 DM
Al. Horstens 2068**	69,90 DM	Dragon's Lair 85**	54,90 DM	Dragon's Lair 85**	54,90 DM	Space Invader 82**	59,90 DM
Al. Horstens 2069**	69,90 DM	Dragon's Lair 86**	54,90 DM	Dragon's Lair 86**	54,90 DM	Space Invader 83**	59,90 DM
Al. Horstens 2070**	69,90 DM	Dragon's Lair 87**	54,90 DM	Dragon's Lair 87**	54,90 DM	Space Invader 84**	59,90 DM
Al. Horstens 2071**	69,90 DM	Dragon's Lair 88**	54,90 DM	Dragon's Lair 88**	54,90 DM	Space Invader 85**	59

Bachler

Computersoftware

AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

A320 Airbus Edition USA	1/dl
A-Train	1/dl
Abandoned Places 2	1/dl
Alian Breed Special Edition	92
Amberstar	1/dl
Alolian Nights	1/dl
B17 Flying Fortress	1/dl
Battle Isle - Data Disk	1/dl
Battle Isle - Data Disk,	2/dl
Bawaris	1/dl
Body Blows	1/dl
Bundesliga Manager Professional 2.0	1/dl
Chaos Engine	1/dl
Chuck Rock	2/dl
Civilization	1/dl
Combat Ali Patrol	1/dl
Das Schwatze Auge 1 — Schicksalsklinge	1/dl
Das Schwatze Auge 2 — Sternenschweif	1/dl
Das Patznetz	1/dl
Desert Strike	1/dl
Dmnc 2	1/dl
Dungeon Master & Chaos strikes back	1/dl
Eishockey-Manager	1/dl
Erntedank	1/dl
151 Strike Eagle	1/dl
Fallen Empire	1/dl
Flashback	1/dl
Formula 1 Grand Prix	1/dt
Goal!	1/dt
Gunship	2/dl
Hannibal	1/dl
Historyline 1914-1918	1/dl
Indiana Jones 4 — Late of Atlantis	1/dl
Legend of Kyandia	1/dl
Templars	2/dl
Lionheart	1/dl
1061 Vikings	1/dl
1071 Malibians	1/dl
MI Tank Platoon	1/dl
Midwives	2/dl
Morph	1/dl
Pinball Dreams	1/dl
Pinball Fantasies	1/dl
Private Eyes	1/dl
Railroad Tycoon	1/dl
Serial of Monkey Island 2	1/dl
Sensible Soccer '93	1/dt
Space Legends	1/dl
Street Fighter 2	1/dl
Syndicate	1/dt
Tornado	1/dl
Transcantic	1/dl
Treasures 'n' Treasures	1/dt
Turkmen 1	1/dl
Turkmen 2	1/dl
Walker	1/dl
Wat in The Gatt	1/dl
Whale's Voyage	1/dt
Wing Commander	1/dt
Wrestle Mania 2	1/dl
Zool	1/dl
1 Mhz-Erweiterung für Amiga	59,95
2 Laufwerke 1,5" für Amiga	119,95
Dot 1 Kursfilm - 1ach 1/2	19,10
Dot 2 Kursfilm - 1ach 2 NC	19,10
Givale Gams Pad [Amiga & Atari ST]	43,00

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE

Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-46361 Bocholt
 Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631



MAILBOX

wünscht sich der Rote Rächer aus Düsseldorf.

Das Jäger-Trom wünscht den Dämon überfalls eine gute Rutsch

HAARIG

Schnieß! Sehnehz! Wie kommt ihr bloß umziehen? Ich hab' keine Türe! Niemand schreibt, kein Haar mehr in der Stipe, in der ohne die Untere Parkhafe sowieso das Salz lehrt. Ja, ihr trinkt jetzt törichtlich Euren brennenden Tee mit Wasser aus dem Grasbrunnen und sitzt in einem

inständigen Ring zusammen. Wahrenddessen wische ich meine Tränen auf und hoffe, daß wenigstens Euer Verlagsname bestehen bleibt, sonst habt Ihr gar keinen Joko mehr im Ärmen — und warum sollte ich dann Eure nn ihre gute Adresse gebessere Zeichschlitz hiebhaft noch kansen? Schießt Blech waren somit ja sämtliche tollen Seiten Eures Magazins flüten, wo doch der ganze Rest bis an wenige Annahmen absolut speziell und sensationell ist. Also, macht mir bloß keinen Bruck aus dem Joko!
 Mit uns Christhart Kratzenstein an Lentkisch-Friesenholen.

Hast Du schon mal in Erwägung gezogen, die wirkliche Hilfe in Anspruch zu nehmen? Weil: Adressanrede ist halbar! Wenn also dringendst die Freunde wieder in Deinem Hof an der Kirche haften, dann wende Dich gewissermaßen an Dr. Burk und frag nach der Kritikentwurfe — die Auschrift kennst Du ja...

SEKTENWÄHN

Normalerweise stehen ja eh immer die kleinen Sachen in den bei Ench abgedruckten Anzeigen. Aber im Maibrett — o ja! Die neue SF-Trilogie von Ron Hubbard als Taschenbuchausgabe! Habi Ihr's echt schon so nötig, daß Ihr auch noch fm die Scientology-Sekte Weibung machen müßt? Ich habe dieses „werk“ zwar

nicht gelesen, dafür aber anderes vom alleinigen Guru. Ehrlich, ich würde mich mehr freuen, wenn mein Amiga in die ewige Meditation einsteigt, als wenn ich nochmal in solchen Schinken blättere müßt! Also: Keine Mark für Scientology-Wirtschaftsunternehmen wie etwa den New Era-Verlag. Deinen Gehirnwäsche müßt ich wirklich nicht noch finanzieren, zumal es gegen andere SF-Bücher gibt. Und bessere sowieso! bezieht Gero Fenß aus Bremen Stellung.

Dazu auf ein ernstes Wort: Wir noch wir nicht allzuviel sind (kann zu glorhaft, über zuviel), war uns nicht bekannt, daß der New Era-Verlag zum Scientology-Unterrichten gehört — bis wir die Anzeige selbst sahen, und da war es für Änderungen奔走 zu spät. Und obwohl wir bekanntlich Zensur jeder Art strikt ablehnen, lehnen wir es doch ebenfalls ab, das Heft zum Forum zweifelhaftes Weltverstehen zu machen. Kurz und gut: Anzeigen solchen oder ähnlichen Inhalts werden wir zukünftig keinen Raum mehr zur Verfügung stellen. Einverstanden?

PERVERSER STÖHNER

Ich kaufe den AJ eigentlich nur wegen der Lesebriefe, der Tests und des Bilds von Michael, das ich immer wieder zum Wiedern finde! Dieser geniale Einstieg führt mich gleich zu ein paar Fragen:

- 1) Ich habe gehört, daß Computer von Viten befallen sein können. Ist das ansteckend?
- 2) Kann man ein Computergebiß als Rattenalle benennen?
- 3) Mein Amiga 321 stöhnt in letzter Zeit so perziv. Kann das am Monitor liegen?
- 4) Seid Ihr alle so intelligent, wie Ihr anscheint?
- 5) Und bewahrt Ihr immer alle dmmen Fragen?
- 6) Bietet uns Niklas Hamannkeis aus Berlin interessante Gelegenheiten zu Lesehriegelnden.

Wir beantworten Deinen Brief eigentlich nur wegen... äh, wegen... also, wir beantworten ihn jedenfalls!

1) Ja, sogar hochgradig ansteckend — Du hast ja offensichtlich schon einen kleinen Schaden davongetragen.

2) Kommt ganz auf die Größe der Ratten an. Für die weißen Mäuse, die Leute wie Du für gewöhnlich schon reicht's dicke.

3) Klar liegt's am Monitor — wenn Du uns andauernd anglotzen würdest, wäre es mit ein paar perversen Stöhnen nicht getan!

4) Wer sieht hier intelligent aus?! Die Person muß sofort weg, sie paßt einfach nicht zu uns!

5) Sicht ganz danach aus...

SONNE, SAND UND RAUBKÖPIEN

Ich bin Euer deutscher Anhänger aus dem spanischen Teneriffa. Nachdem es sich auch hier herumgesprochen hat, daß in der großen, weiten Welt so etwas wie der Amiga existiert, muß ich Eurem Dr. Freak doch mal über die hiesigen Verhältnisse berichten. Ich würde sagen, Teneriffa ist das Raubkopier-Paradies überhaupt! Ich habe hier noch kein Original-Spiel gesehen (außer in meinem Regal natürlich), und auf den Flohmärkten kann man ganz öffentlich Raubkopien kaufen.

berichtet Alexander zur Linden aus Teneriffa

Also, Ihr Raubkopierer: Auf ins sonnige Teneriffa! Die Horstler fühnen den Exodus gewiß anregend, und wir können uns in Deutschland bald wieder über einen warmen Regen an frischer Amigaware freuen.

FREI IM MAI

In der Mainummer habe ich gelesen, daß Lucas Arts seine Amiga-Abteilung schließen will. Nun hat ein Freund behauptet, daß U.S. Gold die ent-

sprechenden Rechte aufkaufen will, um künftige Amiga-Umsetzungen zu besorgen. Stimmt das? Derselbe Freund hat auch behauptet, daß in nächster Zeit einige Games von UBI Soft und Infogrames zum Kopieren freigegeben werden. Wenn dem so ist, könnet Ihr dann nicht mal eine Liste dieser Spiele aufstellen? bitten Ralf Matthe aus Coburg.

Bei Lucas Arts denkt man tatsächlich über Lizenzvergaben nach, es ist also durchaus möglich, daß Dein Freund diesbezüglich Recht hat. Aber frei kopierbare Vollpreis-Games? Ist Dein Freund zufällig aus Teneriffa?

BRIGITTA — VERZWEIFELT GESUCHT!

Wo ist eigentlich Brigitta? Man hört bzw. liest ja so gut wie gar nichts mehr von ihr. Würde sie vielleicht befändert und darf jetzt die Seiten numerieren? Oder ist ihr einfach die Zahnpasta ausgegangen, und jetzt will sie sich nicht mehr für die Seitenliebe fotografieren lassen, weil sie Angst hat, ihre neuen Dritten würdet bei den Lesern nicht ankommen? Ich bitte um Aufklärung!

fordert Stephan Wetzl aus Lüneburg.

Befördert wird man bei uns höchstens vor die Türe, das solltest Du eigentlich wissen. Auch Zalmoxia hat Gitti noch in reichen Mengen, nein, sie hat die letzten Monate einfach beim Friseur verbracht. Das Ergebnis dieses „Kurzurlaubes“ ist diesmal bei den Seitenlieben zu bewundern.

KONKURRENZNEID

Mit Euren Spieletests seit Ihr ja ziemlich aktuell, aber da behauptet doch Eure direkte Konkurrenz glatt, daß Ihr nur deshalb so schnell seid, weil Ihr offizielle, unferige Versionen oder Demos testet. Nun sagt mal was dazu! Es ist nämlich

TRANSACTICA

Meister der Fantasy.com

ISHAR 2

Das neue Abenteuer!

- Für RPG-Anfänger und Fortgeschritten geziignet
- Gruppen-Mitglieder mit Persönlichkeit und "eigenem Willen"
- Hunderte von neuen Charakteren
- Detaillierte Karten des Inselreichs
- Spielareal dreimal größer als in Ishar
- Abenteuer-Szenarien mit dichten Handlungsträgern
- Phantastische Grafik-Atmosphäre
- Spielstände sichern und laden ohne Abzüge
- Verbesserter Kampfmodus
- Gruppen aus Teil 1 können übernommen werden
- Bildschirmtexte und Handbuch komplett in Deutsch!

Jetzt erhältlich für:

**MS-DOS
AMIGA
ATARI ST**

TRANSACTICA

einzelhandelsmäßig in Spielereignis, mit
SIE VON ZEIT UND STADT DURCH SEINEN ZEITKONNELL

**MS-DOS AMIGA 500/600 - ATARI ST
JETZT NEU: GA 3200 - ATARI FALCON**



Silmariis

Sie erhalten diese Programme in jedem guten Fachhandelsgeschäft. Sollten Sie Schwierigkeiten haben, sie zu erwerben, wenden Sie sich bitte an die Firma Selling Points GmbH, Postfach 2863, 33259 Gütersloh, Tel.: 05241 / 28843.

THOMAS PFISTER

TEL: 0561/244 53 FAX: 0561/28 50 97

ADVENTURE / ROLLENSPIELE

ACTION/ARCADE

SONSTIGES/ZUBEHÖR

STRATEGIE/SIMULATION

Ladengeschäfte können abweichen.

MAILBOX

so, daß Ihr ja in der Mai-Ausgabe das Abo-Demo vom Eishockey Manager anbietet — und dort ist ein Foto abgedruckt, das anscheinend weder im Demo noch im fertigen Spiel vorkommt. Würde das nicht die Behauptung Eurer Konkurrenz bestätigen?

Himmel, jetzt müssen wir auch noch eine Liane für die Mäuberwerber brechen. Denn nicht sie haben diese Behauptungen aufgestellt, sondern ein Leser (wie Du) in einem Brief. Die Antwort lautete, daß man sich selber oft frage, walter wir so für unsere Testmeister bezeichnen ... fragt Euch ruhig weiter, Leute, von uns erfahrt Ihr nichts! Aber Gottlob haben wir es nun wirklich nicht nötig, inoffizielle, unerfüllte oder Domestiversionen zu testen. Im Gegen teil: Der besagte (Titel) Screen vom „Eishockey Manager“ auf der Abo-Seite wurde seinerzeit von Software 2000 exklusiv für ein Preview in Amiga Joker erstellt. Davor können die Kollegen nur trümmern ...

OFFENBÄRUNGS'EID

etzt ist Michael endlich über-
führt! Ich habt Euch doch immer
beschwert, daß er zu we-
it Gehalt zahlt, von Gehaltsver-
höhungen ganz zu schweigen.
Aber nun, die Wahrheit ist, daß er
die Hälfte des eingenommenen
Geldes abgezweigt hat und
unter Eurem Rücken damit in
die Immobilienpekulation ein-
gestiegen ist (siehe Foto). Um



sicher zu gehen, daß es sich bei dieser Agentur wirklich um Michaels Schandau handelt, erkennen ich das Gebäude und wollte ihr zur Rede stellen. Doch als ich gerade meine Patenschaft auf der Klingel hatte, öffnete sich die Tür, und ein Mann in zerissenem Anzug kam auf allen Vieren herausgekrochen. Er murmelte etwas, das nach „Menschenschinder“, „Geldhai“ und „Geizhals“ klang. Also habe ich meine Beine in die Hand genommen, denn womöglich hätte Michael mich mit Schlägen oder noch schlimmer mit einem Joker-Leserheft aus dem Hau gejagt! Um aber nicht mit leeren Händen dazustehen, entriß ich der nachbesten Oma ihren Fotoapparat und schoß das hefgelegte Bild. Und noch einen Beweis gibt es: Woher sonst wäre Mike so hilflos an Euer

Deine Argumente sind nicht ganz von der Hand zu weisen; mag sein, daß der eine oder andere Client wirklich von einem Raubkomplizen stammt.

folgten oder ganz einfach das Bild veröffentlicht, so daß von nun an alle Leute die Straßenseite wechseln, wenn sie Mike sehen.

teilt uns Outing-Spezialist Ste-
fan Dries aus Möhltal mit:

Da Michael aus ebenso nahe-
liegenden wie finanziellen
Gründen für eine Ausprä-
gung leider nichts in Frage
kam, haben wir mir darum be-
gegnet, seinen Hund Druzy
wiederholt kräftig um Schwanz
zu ziehen und Druzy Foto abzu-
drucken. Viel Freude ist damit
freilich nicht, denn er hat das
Lummelhüpfen-wie-häusig Langs auf-
gegeben. Warum? Nur, die Fir-
ma hatte sich ganz auf den Bau
von Goldspeckern spezialisiert,
da wurden bald die Kunden
knapp. Onkel Dagobert und
Michael selbst sind ja bereits
erwacht.

WER, WIE, WANN

Über einen Antwortbrief habe ich mich sehr gefreut und deswegen mein Taschengeld des letzten drei Jahre gespart, um mir meinen ersten eigenen Joker zu kaufen. Das Herrschiglich mich wohl zu ein paar Fragen:
1) Im Heft ist immer wieder von einer gewissen Brigitte die Rede – wer ist das?
2) Ist der Joker irgendwie mit Malcolm aus „Legend of Kyndaria“ verwandt?
3) Wie kriegt Michael End zum Aufheften?
4) Wie geht es Daisy?
5) Wer hat im letzten Heft das gräßliche Foto von Michael in die Casting Competition für „Monkey-Island“-Piraten geschmuggelt?
6) Wann gibt es ein neues Sonderheft?
soweit das Fragen-Sixpack von Oliver Gronatzki aus Bergisch Gladbach.

Richte Deinem Vater bitte aus,
dass er Dir viel zuviel Taschengeld gibt — wir müssen uns
hier alle einen Joker teilen.

Jetzt zum Absatz:

Außerdem ist sie ihr Gründervrouw der „Seitenhüter“ und als solche endlich mal wieder im Heft verarbeitet.

2) *No, warum? Bist Du etwa mit ihm verwandt?*
3) *Es droht mir mit Geld!*

4) Bei auf ein leichtes Zichen
im Schwan: (hehe) recht gut.

5) Das war er selber. Der Mann hat Hunter, was?

Frage: Das Sonderheft „Strategieinspirierend“ erscheint am 20. Oktober. Hoffentlich bist Du bis dato mehrfach flüssig!

RECHTSBELEHRUNG

Informiert doch Eure Leser mal über die Rechte, die sie als Käufer halten, wenn sie im Versandhandel bestellen. Mir ist nämlich z.B. folgendes passiert: Bei einem bekannten

Bei mir in einer kleinen Großhandlung bestellte ich vor einiger Zeit zwei Super NES samt Zubehör bei Nachnahme. Dummerweise bedachte ich nicht, daß der RBC-Anschluß eines US-Gerätes mit dem meistens Monitors bzw. Fernsehern nicht kompatibel ist. Ich brauchte vom meinem Rückgabebereich innerhalb von acht Tagen Gebrauch, die Firma lehnte jedoch die Zusageung eines entsprechenden Schecks rundheraus ab. Zwei weitere Schichten blieben unbeantwortet. Erst als ich mit der Einschaltung meines Anwalts drohte (schließlich ging es ja nicht gerade um einen Pappesel), ließ sich der Händler dann herab, mir der gezahlter Betrag zurückzuerstatten. Ich hoffte, dieses Thema ist nicht zu heiß für Euch, schließlich sind diese Lente Erste Anzeigenkündnisse, und Ihr bekommt womöglich sogar Testimmo von Ihnen ärgert sich Oliver Preißner aus Lübeck. **Reinhardt**

Geschickt Dir ganz recht, was bestellt! Du nach vorn: Konsole? Jetzt mal ins Enn! Generell gilt im Versauchshandel durchselige Widerverschluß innerhalb einer Woche mit bei Haarurgeschäftern (markt man hinterher daran, daß man zweimal unterschreiben muß, ehe später

Computersoftware Schneider
Carola & Michael Schneider
Reichstr. 50 - 1405 Berlin
Mo, Mi, Do 16.30-19.00
Di 16.30-20.00
Fr 15.30-18.00

Aladdin Software	
Altered States Places	74.00
Airbus A320 USA	99.00
Amherst 2	99.00
Ancient Art of War	69.00
Angels of Death	99.00
Angus Nights	59.00
AN-114 Flying Fortresses	74.90
Basic of composite forge	59.00
Baron of the Black	99.00
BC 4x4	54.00
Chain Engine	64.00
Chuck Rock 2.0	59.00
Cowboys	69.00
Crichton's	69.00
Crusaders	69.00
Curse of the	69.00
Death Knight	99.00
Der Pfeifer	99.00
Die Katze	69.00
Die Kathedrale	69.00
Dieu du	69.00
Dim 2.0	69.00
Dinner M. & Chase	59.00
Dogyalster	59.00
Endowkey Manager	74.90
Elfins - Masters	59.00
Elves 2 - Lawns	59.00
Entity	69.00
Eve of betrothal	59.00
Ergo 3000	69.00
ES - Space Fighter	69.00
Evil Queen	59.00
Eye of the hawk	59.00
Fire & ice	59.00
Flashback	69.00
Great	69.00
Heads Up 2000	69.00
Hannah	69.00
Hired Gun	69.00
Hunter	69.00
Ice Age - Jones Adv.	69.00
Indy 4 - Palms	69.00
Indiana Jones	69.00
King Arthur	69.00
Knights of the sky	69.00
Laguna	69.00
Lagundi of Fairchild	74.90
Legend of Kyrandia	79.00
Legends 2	69.00
Leviathan	59.00
Lemmings 2	69.00
Lightning	69.00
Lord of the Rings	74.90
Lost Vikings	74.90
Lotus Turbo 1-2-3	79.90
Lure of temples	59.00
Magia Macau	69.00
Mandarin Island	69.00
Mokey Island 2	69.00
Moulin Dreamz	69.00
Mythos	69.00
Neverland	69.00
Polyjouka 2	69.00
Push over	69.00
Quest for the	69.00
Rainbow Islands	69.00
Rise of the dragon	69.00
Sensible Soccer 92/93	59.00
Sensible France	69.00
Seven Cities of Gold	69.00
StreetFight 2	69.00
Superfire	59.00
Tangle	69.00
Treasure	69.00
Ullens 5	59.00
Utopia	59.00
WWE Commander	59.00
WWF Euro Bamp	69.00
X-Cray Tools	69.00
Zack McKracken	69.00

jedes Spiel 24,90 DM / 3 Stück = 69 DM / 5 Stück = 99 DM
Antrittspreis, Band, Black Shadow, Blaustrudel, Circus Aravalous, Curse of Ra, Cyberworld, Death
of a piano, Driftway, Esmeralda, Gemini, Great Coaster, Hollywood Poker Pro, Krysalis, Lava
Martial Madness, Monte Maracuda, Nevermind, Pinball, Puffy Eggs, Rauna, Sir Fred, Sonoran
Desert, Starry Fantasy, Theme Park Mystery, Tombola Thomas, Zork 1

Besuchen Sie uns auf der
ComBIT 93
 Informations- und Verkaufsbooths
 BRAUNSCHWEIG, Stadtstraße 26 - 28. Sep. 23.
 BREMEN, Roland-Center 11. Nov. 82.
 BERLIN, Ausstellungshallen 4. - 6. Dez. 82.
 KASSEL, Documenta-Hallen 26. - 27. Feb. 83.

jedes Spiel 39,90 DM / 5 Stück = 175 DM / 10 Stück = 320 DM

Versandkostenfrei für Selbstabholer: nur nach Vereinbarung

Spieldaten	Mindestens 1 (Inhalt)	DM
Adventure (Spacequest/Hunter) operation		59,90
Big Big 2 (Tyrone Power) (Komplett) UTV-Sport, Football, Intern, Karate + mehr		59,90
Big Big 3 (Tyrone Power) (Komplett) UTV-Sport, Football, Intern, Karate + mehr		59,90
Blitzkrieg (Kontaktkampf) Danger, Flash, Realm of trollia/Volleyball		49,90
Box Park (Turcian) ZSA Dragon, SWV 1 (Nightgolf)		59,90
Power Pack (Bloodbath) London Rally/TY-Sport Football/Xbox 2		49,90
Promie Collection (Tucker/Hiltron/Quint/Janet, Karrie + "Last Ninja"		49,90
Republik (Kinder) (Komplett) (Komplett) (Komplett) (Komplett) (Sociedad)		49,90
Top League (Sobold) UFS2 (Dancer, Iron, Metal, Metal, Metal, Falcon) TY-Sport Football		59,90
Yakuza World (Unter) (Eisberg) (Kataki, Master) (Crysis)		59,90

10 Spiele nach unserer Wahl		= 175 DM	
Lerungsschiff in deutscher Rechtecke			
Robot War	29.90	Indiana Jones 3	19.90
Captain	19.90	Indiana Jones 4	29.90
Colocca's Bouquet	24.90	King: Quest 1 / 4	19.90
Elvira - Mistress of dark	19.90	Kiss the King (s)	19.90
Elvira 2 - Love Curse	19.90	Manhunter 2	19.90
		Monkey Island	19.90
		Police Quest 1	19.90
		Power Monger	29.90
		Tot Secret (ASIM)	7.90
		Ultima 6	24.90
Irrtum & Preisnachlass vorbehoben			
Preisnachlass: 20% - DM - bei Bestellung in 7-14 Tagen			
Bei nicht abholbarem oder anreisende wertvollen Sendungen werden die Kosten der Versandkosten (z.B. Paketversandkosten) auf den Kunden verrechnet. Nachnahme ist nicht möglich. Bei Paketversandkosten wird der Kunde aufgefordert, die Kosten zu übernehmen. Bei Paketversandkosten wird der Kunde aufgefordert, die Kosten zu übernehmen.			

MAILBOX

Rückgabe der Ware ist rechtlich hängen nur dann abgedeckt, wenn Mängel festzustellen sind. Hättest Du Deinen ja, DEFINIT! Fehler bezüglich der US-Norm also später gemerkt, hätte Dir im Ernstfall nach der Anzahl nicht mehr helfen können. Du es über nichtsche fine Art ist, eine berechtigte Geldrückzahlung zurückzuhaben, versteht sich wohl von selbst.

DER REST IST TEST

Am liebsten lese ich bei Euch die Mailbox, Dr. Freak, das Editorial, das Betriebsgeheimnis und Borgis Geflüster. Könnet Ihr nicht statt dessen diese listigen Spieltests weglassen? Ihr glaubt doch nicht etwa, daß wir das Helt kauen, weil wir uns mit Amigas abgeben, oder? verunsichert uns Robert Johannes Nickel aus Travemünde.

Auch was storen diese merkwürdigen Texts schon lange, wer hat überhaupt damit angefangen? Und was zum Henker ist eigentlich ein Amiga? Ja, schreibt mir hier dann am Ende gar nicht für den Spiegel!?

PROFI-RETURKUTSCHE

Ein Wort zu einem Leserbrief aus der letzten Ausgabe: Wir finden es schön, daß Andreas Klawikowski unsere Bilder in der Jokers-Galerie aufgefallen sind. Das sollen sie auch, deshalb verschicken wir sie ja schließlich! Und in der

Tat gibt es eine PD-Gruppe namens Nordlicht, die aus zwei Personen besteht, nämlich aus meiner Frau Gaby und mir. Aber woher will Andreas wissen, daß wir nur gesummte Bilder veröffentlichen? Die Nordlicht-Serie umfaßt mittlerweile mehr als 400 Disketten mit Programmen aus allen Bereichen (Grafik, Spiele, Anwender, Musik und Demos), und unsere Bilder sind keinesfalls gesummt, sondern handgepixelt. Dazu verwenden wir einen normalen A500, "Digi-Paint" und "Deluxe Paint" als Malprogramme sowie eine handelsübliche Maus. Von professionellen Schikonen also keine Spur!

Kommentiert Udo Drude aus Norden die Anfeindungen.

So, das magst doch mal gesagt werden. Oder etwa nicht? Na, jetzt wurde es jedermann gewagt, wir können das Thema ad acta legem und was wieder ganz den Ziehen an Daisys Schwanzwidmen.

HISTORVLINE-HISTORY

Bei der Lektüre Eurer letzten Ausgabe bekam ich fast einen Herzinfarkt, Hitzschlag und Kreislaufkollaps auf einmal! Ihr habt in der Einleitung des Leser- testes ja schon mal vorgewarnt (von wegen eigenwillige Vorstellungen), aber davon ließ ich mich leider nicht abhalten. Ja, spinnt denn dieser Bernhard Dörries??"Historyline" gehört doch wohl eindeutig zu den besten Strategie- spielen, die es im Moment gibt — das zeigen nicht zuletzt die Verkaufszahlen! Okay, daß die Gra-

lk ohne Brille nicht besonders aussieht, ist mir schon klar, und mit der Reaktion einer Schnecke würde mir der auch so nervöse Cursor auch Probleme bereiten. Man sieht keine strategischen Bewegungen? Na, dann würde ich doch bei Jump and Runs bleiben, da sind dann hoffentlich genug strategische Bewegungen! grimmt Christian Stettner aus Günzenhausen.

Sapperlot, der Leser ist im letzten Heft hat aber wirklich für Aufsehen gesorgt! Christians Schreiben ist nämlich nur Stellvertreter für die vielen Zuschriften, die uns zum Thema erschienen — und tatsächlich sind sich niemand darunter, der die Meinung des Autors sehr tschön gar nicht bei Blue Byte, wo man über den eigenenwilligen Text ihres Spiels rechtlich entschwezt war. Und auch bei uns hat "Historyline" seinen Hie natürlich nicht im Lotte gevorennt, dennoch muß man auch andere Ansichten respektieren. Und wenn sie noch so abwegig sein mögen...

DER HISTORY-LINER

Heute sah ich mit Entsetzen mein Gesicht im AJ-Leserstet. Daß ich Euch mein Alter verschwiegen — na ja, das Foto spricht Bände. Und meine Bewertung hätte Ihr leicht noch erfahren können, schließlich gibt es seit 90 Jahren das Telefon. Nun, ich bin nun mal bissig und gegen den Strich gebürstet genug, um im AJ für eine Gegenstimme zu sorgen. Will sagen, ich habe über viele Spiele

eine anders Meinung als Eure repräsentativen Tester — wenn Ihr darauf öfters zurückgreifen wollt, könnte ich sowas regelmäßig bringen... droht Bernhard Dörries aus Thurmannsburg.

Heissen Dank für das liebe Angebot, aber fürs erste ist unser Bedarf an wildem Protestgeschleudern aus allen Ecken vollständig gedeckt. Trotzdem sind Querdenker wie Du ja auch irgendwie erfrischend — solange sie nicht von uns erwarten, daß wir ihnen wegen der eigentlich ausdrücklich vorgeschriebenen Bewertung hinzuertelefonieren...

ABSOLUT ABARTIG

...findet Ihr das Gesülze auf diesen Seiten? Hier sollte man lieber Briefe von Leuten abdrucken, die wirklich etwas zu sagen haben! Ja dann aber mix wie man mit der Sprache bzw. dem Schreib! Ob es sich nun um Anregungen, Loh, Kritik oder Fragen handelt — wir lesen alles und drucken vieles. Mehr noch, etwas persönliche Zuschriften beantworten wir sogar persönlich! Allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte internationale Antwortscheine) belegt, wir Euren Absender entziffern können und folgende Anschrift am Umschlag prangt:

JOKER VERLAG

"MAILBOX"

BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

Gamingplaystation mit Kabel, für 2.0 Version mit Empfänger 69,-

ADAS-SCSI 4-AT-Bus Autobahnpfeiltrecker > 10 Km, Farbig, ab Lager

Drucker + VGA-Umschalter A 5000 ab 15,- Euro auf 14,50 div Vers. vorhanden

Commodore A 570 CD-Romfix 1.7GB auf 1,50 div Vers. vorhanden

Monitorkabel Amiga 90 15 pol. Herstellung nach Kundowunsch

NLHodenmodemkabel 1 m Amiga 1000 49,-

Speichererz. f. A 6000 (MB komplett bestückt mit Uhr nur noch

25,- Harddisk A 800 + A 1200 + B 600 + BSMF 720MB nur 85,-

250,- Harddisk A 1200 + B 600 + BSMF 720MB nur 110,-

PS2-Zubehör: Adapter 6-pol. US-Western Stecker für TAE FIM 19,-

Wallbox 2,5 ZUBENHÖR: Kabel, Setz, Embaukit, einzeln erhältl.

Amiga Original Genius Mouse mit Microschaltern 1,-

NEU! Multisyncmonitor speziell für A600 + 1200 mit Kabel

NEU! Fujitsu DL 1150C/1250C Nachfolgemodell des DL 1100 !!

PS2: auch Exolon, Static Column Mode, FPM + ZIP, SMU

Hauseigener Reparatur für alle Amigas, Elzo, IBM-Komps.

Kabelschuhklosterungsservice * Installation

AHS-Amegas

Hard- & Software Vertrieb

Laden+Versand: Schlingasse 3-5, direkt gegenüber C&A, PL 100248

81142 Freiburg, Tel. 0761-01950

E-Mail: D 0031-01950

Abrechnungsergebnis & Vorausblick		Sicherheitsmaßnahmen/Anmerkungen	
A 5000 A 550 plus	22,-	2000 Tasstasten	22,-
A 5000 A 4999 Test	24,-	2000 Monitor	89,-
A 600 A 6000	22,-	1200 1280 HD	24,-
22000 Softa o. Mon.	39,-	A 3000-5000 + Mon.	79,-
A 500 A 5000 A 590	33,-	HD-Deskel 500, 550 C	43,-
A1081 / 4.CM6833.14	43,-	Star LC24-200, LC20, LC24	32,-
Amiga CTDV 2-teilig	59,-	Panasonic LX-P2123, 2124	39,-
Fujitsu CL1100/50/500	59,-	Epson FX 890, 950, 1050	35,-
EPSON FX 870, 1170	49,-	NEC P20, P22, P30, P32, 70	43,-
Multibasic EUR 1491	49,-	Star LC10, LC24-200, 24-28	32,-
Eko 900, 2005,	49,-	Sonderart, ohne Aufpreis!	32,-
Fujitsu DL1200/330/34	49,-		

A 2000 MB Autoboardcard I, KS 1,2/1,3, 2,0, Autopark		765,-	
FFS, parabolischer, kpl. formattiert & installiert, Preis			
NEC 1037A, Original ext. 3 1/2" Uw, 1600x1200, Metallgehäuse			159,-
Ext. Amiga 1200, 1280, 1600, 2000, Metallgehäuse			159,-
wie oben, mit 1 1/4 M Amiga 1200, 1600 nur [Sonder] 4 A]			179,-
NEC 1035A, Original f. A 300/2000 intell. Erweiterung, durch Ami			229,-
AMS Amegas Stereo Speaker System II			89,-
Externes Ladegerätsystem, 2 schwarze, angeb. gedrehter Metallstielker, zuschaltbare Soundverbesserer + Bassverstärker, LED Anzeige, Blackdesign, ext. Netzteil, Anschluß über Chassisstecker, exclusiv bei AHS!			

Besuchen Sie unser Ladengeschäft: über 12.666 verschiedene Electronic-, Hard-, Softwaretitel, 24h Lieferservice anfragen! Versand: UPS-/Post-NV-/VX-antell, Scheckkarte, z.T. Ausl. z.A.

So macht abonnieren doppelt Spaß: Jetzt (und nur jetzt) bekommt man nicht nur seine Hefte schneller und preisgünstiger, nimmt nicht nur an der monatlichen Verlosung von drei Top-Games teil, sondern... erhält auch wahlweise ZWEI spielbare Demos oder gar eine VOLLVERSION!!!

DAS DOPPEL-ABO

Auch bisher mussten Abonnenten für alle 11 Ausgaben eines Jahres bloß den Preis von 9,90 DM (Ausland: 12,90 DM) bezahlen und bekamen ihre Hefte weiterfest verpackt vom Briefträger — vielleicht noch vor dem Kiosk! Daß alle Abonnenten automatisch am Abo-Lotto und damit jeden Monat an der Verlosung von drei Spitzenspielen teilnehmen, ist ebenfalls nicht neu. Ganz neu ist hingegen diese wortwörtlich einmalige Prämie für Neubesteller:

Wer nämlich den Abo-Coupon dieser Ausgabe ausfüllt, hat die freie Wahl zwischen dem lediglich in Spieldaten und Umfang eingeschränkten Mega-Adventure **WALLENSTEIN** von Software 2000, einer Wanderschaft durch die Steinzeit mit **BLU'S BROTHERS**, einem kompletten Dungeon aus Neos SF Rolli **WALL-E-YANG** und einem ganzen Level superbar Plattform-Action mit Thallions **LIONHEART** — sucht Euch einfach zwei dieser Super-Demos aus! Oder entscheidet Euch für die Vollversion von **BLUES BROTHERS**, dem Spitzen-Hüpfball-Marke Titus!!!

Aber macht schnell, Leute, denn die Doppel-Prämie gibt's nur noch bis Ende September!



DOPPEL-TOIL:
ZWEI VOLL SPILBARE
DEMONS NACH WAHL
ODER EINE VOLLVERSION
VON BLUES BROTHERS
BLUSIAEGLOTTO

Name & Vorname

Strasse / Hausnummer

PLZ / Wohngt.

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen
bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei JOKER Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abmeldung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift!

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INHL.) AUSGABE:

ICH BEZAHL DURCH BANKABOCHUNG

KONTODINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELOINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHL PER VORKASSE
(SCHÉCK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER
KORRESPONDENZ IMMER IHRE
KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WÖLLE, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

WAR IN THE GULF



Luftangriff:



Der strategische Blick auf die Karte



Saß im Gefüge?



Die Wüste bebt

Der Golfkrieg ließ die Empire-Generäle nicht ruhen: Schleunigst mußte eine Panzersimulation her, die den Erfolgsschlachten „Team Yankee“ und „Pacific Islands“ ein weiteres Kapitel hinzufügt.

Somit sind hier eigentlich nur Hintergrundstory und Kampfgebiet wirklich neu: Der rote Kommunistenstern ist am Feindbild-Himmel untergegangen, dafür leuchtet jetzt Saddams Schnauzbart dümonisch über den Horizont; dazu gibt's tonnenweise brennend heißen Wüstsand, lodernde Ölquellen, spärliche Wälder sowie jede Menge Gebäude und abschußwürdige Fahrzeuge. Das Gameplay dagegen gleicht dem der Vorgänger wie ein M1-Abrams-Tank dem anderen, es werden sogar wieder dieselben acht Panzertypen ins Rennen geschickt.

Als Kommandeur einer Eliteeinheit muß der Spieler insgesamt 25 Schlachtfelder erobern, um die kuwaitischen Bürger und Ölquellen zu befreien. Nach der Auftragsvergabe stellt er seine aus vier Zügen à vier Blechdosen bestehende Panzerkolonne zusammen, bestückt sie mit Munition und setzt sie auf dem bewährten Splitscreen in Marsch — nach wie vor lassen sich also alle vier Vierergruppen nach Belieben einzeln oder gleichzeitig befehligen. Und schon geht's rund: Die kampfstarke gegnerischen Panzerverbände, unpassierbare Flüsse und das Zeitlimit sorgen für abwechslungsreichen Streß; man kann Minengürtel anlegen, unterstützendes Artilleriefeuer anordnen und tanzende Nebel wallen lassen. Praktisch jedes Gebäude ist zerstörbar, wobei allerdings Krankenhäuser und andere zivile Objekte unglücklich gesiehten werden sollten. Mit Augusaugen plus Nachtsichtgerät darf der Digi-General nach versteckten Waffendepots und getarnten Hubschraubern Ausschau halten, bloß darf er in den Hintergrund nicht hineinschauen.

ze des Gefechts nicht vergessen, sorgfältig mit dem ihm anvertrauten Equipment umzugeben. Am Ende jeder Mission folgt nämlich der große Kasseansturz, wo jeder demolierte Tank und jede verputzte Granate pedantisch abgezeichnet werden. Und wer dann nicht alle Primärziele erfolgreich erledigt hat, kriegt auch nicht genügend Cash, um seinen Fuhrpark wieder auf Vordermann zu bringen!

Abgesehen von diesem kleinen Abstecher in die Finanzwelt ist War in the Gulf aber eine reine Action-Simulation, bei der geballert wird, bis die Röte glühen. Das kommt auch akustisch eisernrealistisch rüber, und dank der tadellosen Maussteuerung in Verbindung mit einer übersichtlichen und soft scrollenden 3D-Grafik spielt sich die Echtzeit Schlacht so flüssig, wie man es sich im Wüstsand nur wünschen kann. Zu der opulenten Ausstattung des Games gehören neben dem informativen Handbuch noch je zwei Poster und Postkarten sowie eine große Landkarte von Kuwait, was uns auch schon zu abschließenden Manöverkritik führt: Selbst wenn die Besitzer der Vorgänger dieses Programms mit einiger Berechtigung als (kräftig) aufgemotzte, Datadisk abhakende, können, lohnt sich der Abstecher an den Golf für die Freunde dezent lackierte Schwurzfahrzeuge doch auf alle Fälle. (md)

WAR IN THE GULF (EMPIRE)

ACHTUNG: SIMULATION

70%
„WÜST“



GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	66%
SOUND-FX	72%
HANDELBAR	76%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 99,-

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISK/ZWEINFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 8
DEUTSCH	KOMPLETT



Nun teilt auch Silmarils' Kendoria das tragische Schicksal so vieler Fantasy-Reiche im digitalen Rollenspiel-Universum: Kaum gehört ein Oberbösewicht endlich zum Alteisen, schon taucht der nächste auf...



Diesmal sprudelt die Quelle allen Übels auf den vorgelagerten Inseln, von wo aus ein wohlorganisierter Rauschgriff ring Kendorias brave Bürger zu verbotenen Vergnügungen verteilt. Doch keine Bange, dem wackeren Krieger Zubaran liegt das Wohl und Wehe seiner Mithörigen am tanferen Herzen, weshalb er kurzentschlossen aufs drogenverseuchte Eiland schippert, um den Dopedealern den Kampf anzusagen. Dort angekommen, sucht er sich erst mal in allbewährter Ishar-Manier ans gelegentlich in der Wildnis herumstehenden oder in Kneipen hockenden Kollegen einen schlagkräftigen Fünfer-Trupp zusammen — oder er bringt gleich das bewährte Team aus dem Vorigen mit.

Ob man seine Anti-Drogen-Kampagne nun mit den alten Import-Recken oder mit frisch

angeworbenen Kämpfen statet, es wartet ein weites Bettüngungsfeld. Die hirnlosen Gegner zum Niedermetzeln sind gegenüber dem ersten Teil der Saga weniger geworden, dafür entpuppen sich hier einige der Feinde als arg schwere Brocken, deren Zerbröselung zudem gelegentlich mit diversen Rätseln und Kleinaufträgen einhergeht — etwa bestimmte Gegenstände finden und passend verwenden, Juwelendiebe jagen und ähnliches. Auch am Handlung haben die Spieldesigner nochmals gesiebt; so sind die fitzigen Icons von einst passé, statt dessen darf die Maus in den Echtzeitkämpfen à la "Beholder" jetzt zielgenau in angenehm große Felder heißen. Auch der Umgang mit der Magie wurde für Kampf-Hexer vereinfacht, während dachen nach wie vor be-

ISHAR 2

Messengers of Doom



schaulich allerlei Zaubertränke gebraut werden können. Freilich nur, sofern man zuvor die nötigen Zutaten und einen Kessel angetrieben hat...

Das Spieling bat also ein paar Kilo zugelegt, dafür mußte allerdings die ehemals so opulente Optik auf die Schlichtheitsform: im Vergleich zum ersten Ishar bzw. zur wunderhübschen PC-Version des aktuellen Drogen-Dramas wirken die amigischen 3D-Inseln samt ihren Dungeons, Städten und animierten Monstern doch etwas läblich, und der ungewohnt grobpixelige Himmel wird selbst durch eingebaute Tag/Nacht-Effekte nicht schöner. Andererseits ist der neue Abenteuerspielplatz halt auch sehr viel größer als der alte. Über den Sound kann man diesmal schon gar nicht meckern, denn nach der

schummrigten Titelmelodie warten viele atmosphärische Stücke nebst noch mehr schicken Effekten im Spiel selbst.

Im Endeffekt hat diese „Drogerie“ somit durchaus die gebotene Dosis an Spielspaß auf Lager, da heißt selbst der Anachronismus von nicht anerkannten Zweitfloppies keinen Faden ab. Und wer unbedingt mehr Farben sehen will, der hat bestimmt auch einen Turbomiga --- und muß eben auf die angekündigte Spezialversion für seinen 1200er warten. (jn)



ISHAR 2 (SILMARILS)	
SPieldauer	72%
„3D-DROGE“	72%
GRÄNK	73%
ANIMATION	61%
MUSIK	77%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	72%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPIELSTANDE	
DEUTSCH	KOMPLETT

Fast-food-Riesen McDonald's der Umweltschutz am Herzen liegt? Wenige, deshalb hat man mit diesem Spiel den werbewirksamen Beweis angefahren — zunächst am Mega Drive, jetzt auch am Amiga.

eines Abschnitts zuwenig davon vorweisen kann, wird gnadenlos zurückgeschickt. Am Ende des ganzen Levels folgt eine immer gleiche Bonusrunde, bei der von oben herabfallende Dosen, Papiertüten

und Flaschen im passenden Containern landen müssen. Alles sehr läßlich und auch ganz nett, aber mehr hält nicht. Denn fast alle Spielelemente sind alte Be-

reiterung geschehen. Schließlich ist bei der Konverderung auch eine der beiden Scrollebenen verschwunden, während die FX und die (anwählbaren) Rap- und Techno-Musikstücke nach wie vor toll klingen. Ein Highlight ist die Sammelfigur-Aktion, somit nicht gerade, aber so ein Hamburger ist ja auch nicht unbedingt eine Delikatesse... (rf)

GLOBAL GLADIATORS

Der Konzern-Clown Ronald beärmst die bereits aus „McDonald Land“ bekannten Hamburger-Freaks Mick und Mack in eine vier Levels (à drei Unteraufschüsse) umfassende Plattformwelt, wo sie den anlässigen Umweltverpestern bessere Manieren beibringen sollen. Unter Zeitdruck kämpfen sie sich durch die Schleimlandschaft, den Wald, eine Großstadt und die abschließende Eishöhle, um die Gegend mit einer feuerspeienden Kanone zu säubern.

Zum Sammeln gibt's neben Zusatzleben und Zeitboni vor al-

len und Flaschen im passenden Containern landen müssen. Alles sehr läßlich und auch ganz nett, aber mehr hält nicht. Denn fast alle Spielelemente sind alte Be-

reiterung scrollen sauber in alle Richtungen, hat aber so ihre Tücken: Sobald sich das Sprite umdreht, rutscht das Bild schlagartig ein Stück zur Seite — falls das während eines



Der Screen präsentiert dem geneigten Tüller geometrische oder auch völlig unregelmäßige Strukturen, deren bunt ausgefüllte Flächen umgefärbt werden sollen. Dazu verwendet man fünf vorgegebene Tönungen sowie einen oder mehrere im Bild angesiedelte „Farbtopf“, von denen alle Änderungen ausgehen. Liegt der Topf z.B. in einer roten Fläche, während daneben ein blauer Fleck eingezeichnet ist, klickt man mit dem vorher eingeblümten Cursor auf das Töpfchen, und als-

ald verbreitet sich Blau schön langsam über beide Gebiete. Das kommt Euch bekannt vor? Genau, ein ähnliches Prinzip fand bereits Ende 91 in Infogrames' etwas verunglücktem „7 Colors“ Anwendung, hier ist es jedoch eindeutig mit mehr Spaß verknüpft!

Dafür sorgen wohlbedacht eingesetzte Kreise und Kreuze — wer nimmt z.B. mit Grün auf ein grünes Kreuz trifft, hat eines seiner fünf Leben verwirkt. Wer aber statt dessen die bunten Kreisselchen mit passender Couleur in Wohlgefallen auflöst (natürlich ohne den Kreuzen oder dem Zeitlimit zu nahe zu treten), darf im nächsten der 99 Levels weiterpfeilen. Tatsächlich müssen sich hier sogar geübte Querdenker täglich ins Zeug legen, um die scheinbar unentwirrbaren Rätsel des originalen Leveldesigns voller Farbleoparden und beweglichen Blockaden letztlich doch noch zu entwirren.

Während das Huhn raucht, werden die Lauscher mit hübschen Soundtracks und eher gewöhnlichen FX versorgt, optisch geht's aber trotz netter Zwischenbilder

GLOBAL GLADIATORS (VIRGIN)

PLATTFORM-ACTION

63%
„RECHT NETT“

GRAFIK	74%
ANIMATION	69%
MUSIK	76%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	60%

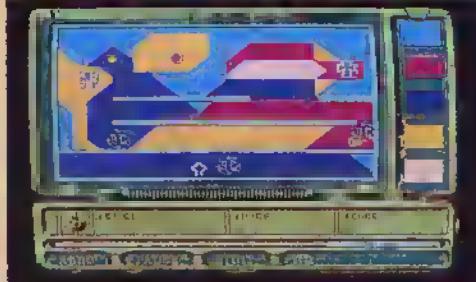
VARIABEL 3 STUFEN

PREIS DM 69,-

SPACHELBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPRECHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Tja, abgebrüht ist die Welt wahrlich leichter zu ertragen, und nun haben die Newcomer von Chans sogar ein Spiel aus dieser alten Säuerlichkeit gemacht. Freilich geht's dabei nicht um Alk., sondern um Farben...



relativ schlicht zu. Egal, denn die Mans pariert stets prima, und das Gameplay ist ein echter Überraschungs-Tiefgrunder! (jn)

FILI'EM (CHAOS)

FARBEN-TUFTIELE

66%
„FARBEN-FROH“

GRAFIK	36%
ANIMATION	32%
MUSIK	68%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 45,-

SPACHELBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NOCH OFFEN
SPRECHERBAR	PASSWORTER
DEUTSCH	KOMPLETT

GESPENSTISCH GEGOTT



INFORMATIK FÜR
PERSONAL COMPUTER

JULI
AUGUST

1992

DM 7,- OS 5,-

fr7,- Mf 8,-

Li 6.000/DR 3,-



Mehr Seiten - Mehr Tests!

MANIAC MANSION II

PATRIOT

EYE OF THE BEHOLDER II

FIELDS OF GLORY

► FREDDY PHARKAS

WAR IN THE GULF

► WORLDS OF LEGEND

NEUSSER INFOS & COOLE BIL

PIRATES! GOLD

MIGHT & MAGIC V

► WAS TAUGEN

TV-DISKS?

P
JOKER
PC
JOKER
PC
JOKER
PC
JOKER

PC JOKER

DAS MAGAZIN FÜR ALLE

DIE ALLES ÜBER

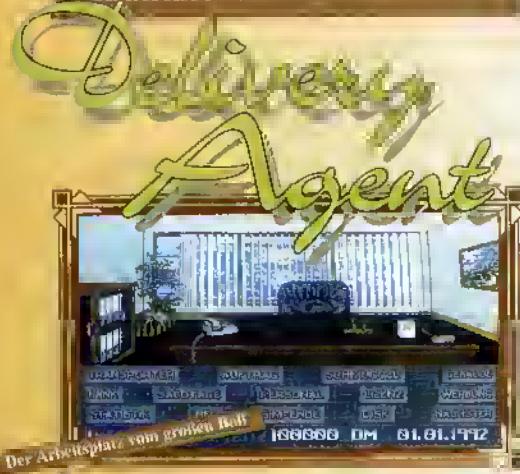
COMPUTER-ENTERTAINMENT

WISSEN WOLLEN...

WISSEN WOLLEN...

ZUSÄTZLICHE SEITEN VOLL
AKTIELLER TOPS, CHEATS,
PLÄNE UND LÖSUNGEN
150% MEHR

JETZT NEU AM KIOSK!



Sucht man den Softwaremarkt nach Wirtschaftssimulationen für Spediteure ab, findet sich außer den in Ehen ergrauten Oldies „Transworld“ und „On the Road“ so gut wie nichts. Die Trucker von Oase haben die Park... äh, Marktlücke erkannt und so gleich besetzt — mit einem albatkenartigen Spielprinzip in neuer Lackierung...

Grundsätzlich müssen ein bis vier Spieler mit Hilfe eines ziemlich nüchtrigen Startkapitals eine weltweit operierende Speditionsfirma aus dem Boden stampfen. Außer den obligaten Brunnis können sie dazu auch Schiffe und Flugzeuge in ihre Flotte aufnehmen; insgesamt stehen 42 unterschiedlich große und teu-

Hardwarelösungen zum Transport von 25 verschiedenen Gütern bereit. Eine unabdingbare Voraussetzung für das Einfahren fetter Gewinne ist dabei die kluge Auswahl der meist reichlich vorhandenen Lieferanfräge, nicht zuletzt weil bestimmte Waren wie Säuren oder Explosivstoffe den zusätzlichen Erwerb teurer Sonder-Lizenzen erfordern müssen. Sollten die



Menüs können zu Actionn sein...



Wer angesichts des Titels an einen Spionagering denkt, sitzt im völlig falschen Lkw — hier wird uns ein ganz seriöser Einblick in den knallharten Geschäftsalltag eines international tätigen Fuhrunternehmers gewährt!

Kunden trotzdem mal ausblieben, muß halt kräftig die Werbetrommel gerührt werden — zumindest nur erfolgreiche und in der Branche gut angesehene Firmen die Chance erhalten, sich einen der gelegentlich angebotenen, besonders lukrativen Spezialaufträge zu schnappen.

Noch ein trüglicher, wenn auch nicht ganz legale Geschäftes sind mit geschmuggelter Ware zu machen, für die man allerdings extra einen Informanten anstellen muß, der die nötigen Kontakte zu Unterwelt besitzt. Auch kleine Sabotageakte zum Ausbremsen der Konkurrenz sind möglich, ansonsten beschränkt sich das Programm aber auf moralisch einwandfreie Features. So lassen sich zur Einsparung von Wartungskosten überall auf der Welt eigene Reparaturwerk-

stätten einrichten, und für monetäre Probleme aller Art bietet die Bank ihre Dienste an. Hin und wieder treffen auch Meldungen ein, die den Obertransporten über außerordentliche Einnahmen und Ausgaben informieren, was immer ein bißchen Abwechslung in den grauen Bürotag bringt.

Der klar und logisch strukturierte Aufbau des Games sorgt dafür, daß man auch bei fortlaufender Expansion des Geschäfts nicht den Überblick verliert, wie es in diesem Genre ja leider öfters vorkommt. Dazu gehört auch die problemlose Steuerung, ohne Maenken transportiert die Maus den Spieler durch die anschaulichen und übersichtlichen Menüs. Punktabzüge gibt's dogegen für die spartanische Präsentation: Nach dem Verklingen der Titelmusik herrscht Friedhofsstille auf den internationalem Frachtwegen, und von Animationen hat die wenig ansehnliche Grafik auch noch nie was gehabt. Abes schließt und endlich ist Delivery Agent kein Trucker-Festival, sondern ein gewinnorientiertes Fuhrunternehmen — und wer sowas sieht, wird hier für vergleichsweise wenig Geld sehr respektabel bedient. (md)

DELIVERY AGENT (OASE)	
SPEDITIONS-SIMULATION	
66%	
„ORDENTLICH“	
GRAFIK	46%
ANIMATION	—
MUSIK	29%
SOUND-FX	—
FACHHABUNG	74%
DAUERSPASS	70%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 49,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPRECHERIMM	
DEUTSCH	KOMPLETT

Was meint der Bauernkalender zu dieser Jahreszeit? Er meint: „Der Sommer schwitzt dem Ende zu, der Igel schnürt bereits die Winterstiefel!“ Wir hingegen meinen, daß wir uns jetzt mehr um die aktuellen Game-Charts kümmern sollten...

Um Eure Meinung haben wir uns nämlich bereits gekümmert, und zwar indem wir die vielen Stimmzettel der letzten beiden Mousate auszählten, anstelle sie wie sonst üblich an unseren Münzenwoll namens Daisy zu verteilen. Und siehe da, es tat sich Erschreckliches: Während der „Bundi“ (vermutlich angrund der aktuellen Version 2.0) eine ganz oben am Siegertreppchen steht, schlitterte sein Kollege „Eisnuckey Manager“

auf's dünne Eis der Medienflitter-range — Gratulation an Software 2000 zum sommerlichen Doppelschlag! Anders bei Psynosis, hier marschierten die neuen Lemmings zwar umsohaltsam nach

oben, doch ihre Vorgänger stürzen langsam in den tödlichen Abgrund der Vergesslichkeit. Na ja, man kann halt nicht alles haben.

Oder habt Ihr etwa alles, was in den Top Sellein so über die Theke geht? Zumal dort wie auch bei den Top Leasern Monat für Monat ganze Fluten von oftmals kurzlebigen Nenercheinungen die Charts schiffen — ein Schicksal, das dem neuen Ladenkönig „Eisnuckey Manager“ wohl

gefallen ist. Aber das ist ja eben an... nö, schon erledigt. Und daß man nicht nur nicht alles haben kann, sondern auch gar nicht alles haben muß, bezeugen Moni und Karl mit ihren persönlichen Shit-Hits, im nächsten Heft wer-

den unsere Neuzugänge Manfred und Michael (dreh, es gibt verschiedene Michael's auf der Welt!) in den Zengestand gerufen. Den noch erhältlichen Impressions-Games, bei denen Ihr nicht mit Perlen vorhunden werdet, wollen wir schließlich im goldenen Oktober die Goldstücke von Domark folgen lassen, und schließlich wünschen wir wieder beikommenden Abfluß, ih, Uharschnä, nö, nö, was auch immer. Jedenfalls

Verlost werden sie mal wieder unter all jenen, die den Weg zum Briefkasten finden und dort eine Postkarte einwerfen, auf der sie zwisch ihre derzeitigen Soft-Lieblinge notiert haben. Frechlich daß auch der Wunschgewinn dazugezahlt werden, der Krempel kommt allerdings nun an, wenn wir die Absender lesen können! Und wenn die fleißigen Postler diese unsere Adresse lesen können.

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DIE ERHÄLTLICHEN GAMES VON IMPRESSIONS



1.	DISCOVERY	66%
2.	CAESAR	65%
3.	AIR BUCKS	61%
4.	FIGHTER COMMAND	61%
5.	SAMURAI	51%
6.	WARRIORS OF RELEYNE	48%
7.	FORT APACHE	44%
8.	COHORT II	28%
9.	MERCHANT COLONY	23%
10.	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	12%

DIE GROSSEN 10



1. (1) MONKEY ISLAND II	41
2. (2) BUNDESLIGAMANAGER PROF.	35
3. (4) INDIANA JONES IV	19
4. (3) MONKEY ISLAND	16
5. (5) PINBALL DREAMS	7
6. (7) LEMMINGS	6
7. (8) MAD TV	5
8. (4) WING COMMANDER	5
9. (6) POPULOUS II	4
10. (10) LOTUS III	4

TOP LEASER



1. (1) RISHOCKEY MANAGER	
2. (0) FLASHBACK	
3. (1) REACH FOR THE SKIES	
4. (0) SUPERFROG	
5. (2) WING COMMANDER	
6. (1) WHALES VOYAGE	
7. (1) BUNDESLIGAMANAGER PROF.	
8. (0) CREATURES	
9. (8) B-17 FLYING FORTRESS	
10. (7) LIONHEART	

PERSONAL HIT SHIT

Ninja-Moni

1. SEX OLYMPICS
2. TOP BANANA
3. SPIELHÖLLE PRO
4. ZOZOOM
5. BUNNY BRICKS



Litho-Karl

1. BRAVO ROMEO DELTA
2. MATRIX
3. POPEYE 2
4. DREADNOUGHTS
5. MANAGER



TOP TWENTY



1. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. (1) INDIANA JONES IV
3. (-) EISHOCKEY MANAGER
4. (4) WING COMMANDER
5. (9) HISTORYLINE
6. (3) MONKEY ISLAND II
7. (18) LEMMINGS 2
8. (13) SENSIBLE SOCCER
9. (5) PINBALL FANTASIES
10. (6) MONKEY ISLAND
11. (7) MAD TV
12. (12) CIVILIZATION
13. (10) PINBALL DREAMS
14. (11) LOTUS III
15. (20) STREET FIGHTER 2
16. (-) LIONHEART
17. (17) BATTLE ISLE
18. (19) APIDYA
19. (-) CHAOS ENGINE
20. (8) LEMMINGS

TOP SELLER



1. (-) EISHOCKEY MANAGER
2. (-) DESERT STRIKE
3. (11) WING COMMANDER
4. (13) SENSIBLE SOCCER 92/93
5. (-) BATTLE ISLE DATA 2
6. (-) ARABIAN NIGHTS
7. (-) REACH FOR THE SKIES
8. (-) BEAVERS
9. (1) CHAOS ENGINE
10. (-) ANCIENT ART OF WAR
11. (6) LEMMINGS 2
12. (2) LIONHEART
13. (-) FLY HARDER
14. (-) FLASHBACK
15. (8) STREET FIGHTER 2
16. (-) ENTITY
17. (12) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
18. (10) BODY BLOWS
19. (-) PIRATES!
20. (-) A-TRAIN



Das Schaf, der Wolf und die Industrieverbände: Für heute hat unser Szenemanufür zur Abwechslung mal bei den „Opferlämmern“ nach Infos geschürt — wie ist die Stimmung in den Vorstandsetagen, Dr. Freak?!

Die Business Software Alliance, ein weltweit tätiger Hertstellerverband, der vor allem die Eindämmung des Räuberprierunwesens auf sein Banner geschrieben hat, veröffentlichte vor Kurzem ein paar bemerkenswerte Zahlen. Demnach betrug der illegale Anteil der in Europa verwendeten Sofi 1991 noch 77 Prozent, während er 1992 schon auf 66 Prozent zurückgegangen sei. Nach Ländern aufgeteilt, ergibt sich dabei ein interessantes Nord-Süd-Gefälle: Am wildesten trieben es (auch) im letzten Jahr die Italiener und Spanier mit einem Crack-Anteil von jeweils etwa 86 Prozent, gefolgt vom mitteleuropäischen Mittelfeld, und ganz oben sitzen dann die braven Briten mit ihren läppischen 54 Prozent. Bei der Schadensverteilung sieht es, wohl aus Gründen der individuellen Preisgestaltung, wieder etwas anders aus — hier führt Frankreich mit 1,26 Milliarden Miesen vor der Bundesrepublik, Großbritannien und Italien. Insgesamt ist von gesamteuropäischen Verlusten in Höhe von stolzen 4,6 Milliarden Märkern die Rede.

Vieelleicht fragt Ihr Euch jetzt ja, woher die Leute das eigentlich alles wissen wollen? Etwas vereinfacht gesagt, benutzt man dann die folgende Formel: Die Zahl aller verkauften Computer multipliziert mit der durchschnittlich darauf installierten Menge an Programmen minus die tatsächlich verkauften Soft. Abgesehen davon, daß man sich hier in einem erheblichen Ansmaß auf Schätzungen verlassen müßt, wird bei der Schadensberechnung natürlich auch stillschweigend vorausgesetzt, daß sich jeder Benutzer von Raubkopien sofort

die entsprechenden Originale kaufen würde, wenn er sie nicht bereits in der gekreierten Version hätte. Entscheidet selbst, wie lebensnah Ihr das findet...

Mit ähnlicher Vorsicht ist wohl auch die Behauptung Microsofts zu genießen, daß jedes verkaufte Spiel kämen ungefähr 50 bis 100 Kopien. Bei einem Ladenhüter mag das ja noch angehen, aber wenn man die Rechnung mal bei zitadellenfach verhöhrten Verkausschlägen wie dem „Bundesliga Manager Prof.“ aufmacht, beschleicht einen doch gewisse Zweifel. Unmittelbar einsichtig erscheint dagegen die oft von Herstellerseite zu hörende Aussage, daß Ballgames deshalb einem nursterbenden Genre angehören, weil hier die überflüssige Anleitung den Vertrieb auf den Schwarzmarkt doch sehr erleichterte. Komplexere Geschichten wie Rollenspiele oder Simulationen haben dafür den Kopierschutz quasi von Hans aus eingebaut, denn ein etwa 100 Seiten starkes Handbuch stellt doch ein erhebliches Hemmnis beim Verbreiten des Cracks dar.

Vor diesem Hintergrund wird auch verständlich, warum der kommerzielle Softwarevertrieb dem neu gegründeten Verbind der Unterhaltungssoftware Deutschland (in dem alle namhaften Hersteller vertreten sind) seit jener ein Doru im Auge ist. Wie sollte es den Lemen auch schmecken, wenn man sich gegen eine geringen Obolus jedes Game besorgen und dann die Anleitung in aller Ruhe kopieren kann? Zudem gab es schwarze Schafe: die des Münzkopier gleicht im Laden stehen hatten hatte und das Kopierprogramm für die Disks auto-

matisch mitvermieden. Andererseits haben die seriösen Verlehrer sehr wohl versucht, mit den Herstellern ein Abkommen zu treffen, das im Kern eine ähnliche (Gebühren-) Regelung vorsah, wie es die GEMA auf dem Träta-Sektor vereinbart hatte. Doch mittlerweile ist das alles Schnee vom letzten Juni, denn seit dem 23.6.1993 besitzt die einfließige EG-Richtlinie über die gewerbliche und private Nutzung von Software auch in Deutschland Gültigkeit — was allem Anschein nach das Ans für den Softwarevertrieb bedeutet: Der bisherige Marktführer Soft & Sound hat jedenfalls das Verlehrgeschäft eingestellt, und viele andere sind ihm zähmnurksred gefolgt. Viele, aber nicht alle! Einige der im Verband der deutschen Softwarevermieteter zusammengeschlossenen Soft- & Sound-Kollegen wollen es darauf ankommen lassen und haben gerade einen Masterproß angestrengt, dessen Ergebnis mit Spannung erwartet wird.

Mit Spannung erwarten dürft Ihr auch die nächste Folge meines großen Industrie- und Handelsreports, in dem ich noch mal kurz auf das neue Softwaregesetz und seine Auswirkungen auf den Privatmann eingehe, einen Blick auf die erstaunlich schnell gewachsene Konsolen-Szene werfe und viele weitere Insider-Infos ausplaudere. Halte solange die Joysticks steif.

Euer

DR. FREAK

BALLISTIC DIPLOMACY

- Bauen Sie eine bombensichere Festung! -



DM 49,-

Skat
Bei

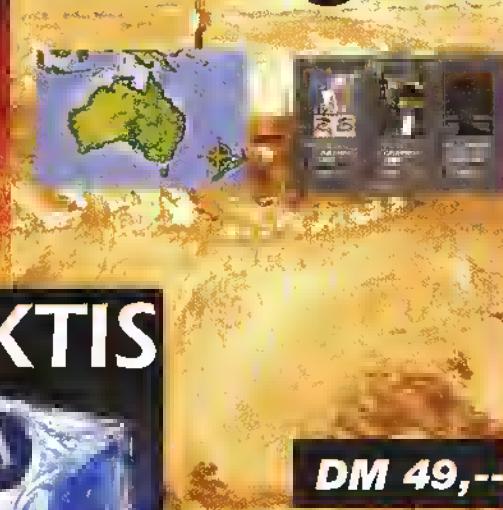
Software GmbH
Schürkamp 24 - 48720 Rosendahl
Telefon 02547/1283, FAX 1253

oder Vorkasse DM 4,-



DM 49,-

Delivery Agent



DM 49,-

Neue Spiele:

Backgammon	DM 39,-
Brain Challenge	DM 49,-
Die Odyssee	DM 59,-
Fußball-Manager	DM 49,-
Hockey-Manager	DM 49,-
Super Zocker	DM 39,-
Wolfen	DM 59,-

Achtung!

ERBE 2

Das neue Spiel vom
Herausverleih bei uns
zu DM 10,-

3 Topanwendungen:

Siegfried Copy	DM 59,-
Pelican Press	DM 129,-
Turbo Print prof.	DM 139,-

Hol Dir die ARKTIS-CARD



- gratis -

Mit unserer ARKTIS-Kundenkarte informieren wir Sie
regelmäßig über unsere Neuheiten. Darüberhinaus
kommen Sie kostenlos in den Genuss von Gewinnspielen,
Preis- und Messe-Aktionen, etc. Lassen Sie sich
überraschen! Das alles natürlich völlig unverbindlich und
kostenlos! Einfach Postkarte mit vollständiger Adresse
und neuer PLZ und dem Vermerk "Ich will die
ARKTIS-CARD" einsenden. Und schon gehört sie Ihnen!

Programmieren!
Software gesucht!



Für Prügelnabend: Fighting Warrior



Für Großmeister: Ajeeb-Chess



Für Knobell-Kämpfer: Pipeliner

In den letzten Monaten haben wir von kindgerechter PD-Soft bis zur Digi-Werbung alles mögliche vorgestellt — nur unser Stammlieferant wurde sträflich vernachlässigt. Höchste Achterbahn für das Neueste aus der Berliner Spielekiste!

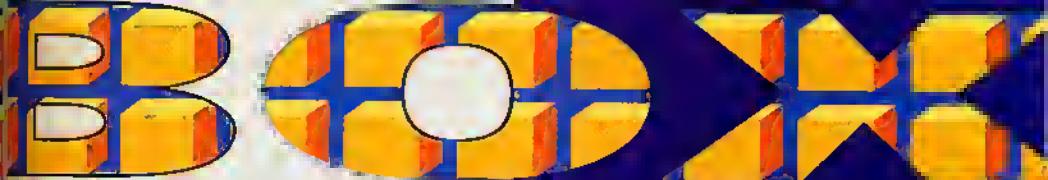
Für einen schwungvollen Start sorgt die Spielekiste 254 mit einem „Streetfighter“-Klon vom Feinsten. So ganz kann Fighting Warrior dem übermächtigen Vorbild zwar nicht die Faust reißen, doch bietet es handfeste Prügelaction, wie sie in dieser (Preis-) Klasse ihresgleichen sucht: Wahlweise tritt man gegen einen Freund oder den Computer-gegner an, der in fünf Schwierigkeitsstufen regulierbar ist. Zahlreiche Schlag- und Trittvarianten sorgen dabei für Laune, einige Extras (z.B. Feuerbälle) für Abwechslung. Die Animation der Kämpfer ist für eine Kloppelei im PD-Ring geradezu sensationell, das digitalisierte Kampfgeschrei kommt gut rüber, und mit der Steuerung gibt's keinerlei Probleme — hier muß man einfach zusehagen!

Wer licher sciu Geisteskräfte mißt, sollte sich mit der Spielekiste 272 anlegen, denn hier tummeln sich gleich drei Grübeln, darunter ein primus Schachprogramm. Optisch ist Ajeeb-Chess zwar eine matte Angelegenheit (man beachte das Wortspiel...), doch sind die aus der Drausleit dargestellte Figuren immerhin klar zu unterscheiden. Und das Wichtigste: Die Spielstärke geht durchaus in Ordnung! Vom Blitzschach über einen Turniermodus bis hin zur Analysefunktion werden allerlei Optionen gehoben, augebrochene Partien lassen sich speichern und fehlgeleitete Züge zurücknehmen. Bloß die Eröffnungsbibliothek ist etwas mager, weshalb das Programm gleich zu Beginn recht lang

uachdenken muß. Aber bei dem Preis macht das nun wirklich nur die Hälfte.

An derselben Scheibe wartet mit Pipeliner noch der bislang beste „Pipemania“-Nachzügler. Am Prinzip der Klumpner Knobelei haben die Programmierer nicht geschaukt, nach wie vor gilt es, unter Zeitdruck vorgegebene Rohrteile zu verlegen, damit das Fließwasser vom Start ins Ziel gelangt. Neu ist lediglich, daß der Rechner gleich zwei Fertigteile zur Platzierung am quadratisch unterteilten Spielfeld zur Auswahl stellt, was die Sache doch erheblich vereinfacht. Ansonsten steht die PD-Pipeline ihrem kommerziellen Vorbild aber nicht nach, ja, die Grafik sieht sogar eine Ecke schmucker aus! Schön auch, daß der Schwierigkeitsgrad regulierbar ist. Musik gibt's ebenfalls, die Steuerung kluppt famos — kurz, diese Rohr haben's wortwörtlich in sich.

Vervollständigt wird das Denker-Trio auf der Spielekiste 272 von T-Triz, einem originellen „Tetris“-Ableger. Hier ist der berüchtigte Becher nämlich riesengroß ausgefallen, er scrollt über mehrere Screens von oben nach unten bzw. ein wenig nach links und rechts (für den nötigen Überblick sorgt eine verkleinerte Anzeige des Gesamtareals). Ansonsten wird gestupst wie eh und je: Die herabschwappenden Steuern lassen sich diech und verschieden, um schlussendlich so eingepaßt zu werden, daß komplexe Horizontaldrehen entstehen, die dann verschwinden. Daß das



Spaß meint, weiß man seit etlichen Jahren, daß Grafik und (Polka-) Sound hier sehr ordentlich ausgefallen sind, weiß Ihr jetzt. Schade nur, daß anschließend über den numerischen Ziffernblock gesteuert wird, was prinzipiell zwar ganz gut funktioniert, doch bleibt A600-Besitzer somit hahn außen vor.

Mittlerweile sind wir bei der Spielekiste 274 angelangt, wo der Name *Wonderland* Erinnerungen an das gleichnamige Adventure weckt. Doch könnte für sie gleich wieder schlauen schicken, denn hier turnt man mit einem herzallerliebst gezeichneten Sprite über Plattformen, um blassen Feldern durch Drüberrollen etwas Farbe zu verleihen. Dass wiederum gefällt den zahlreichen Gegnern nicht, vielleicht sind sie ja farbenblind? Monehe davau sind recht leicht auszuknernen, meist aber ist unbedientes Geschick erforderlich. Nur gut, daß Bonusfrüchten zum Anfassen bereitliegen, anßerdem gibt's einen Editor, mit dem man sich zu Not in noch einfacheren Levels stricken kann. Grafik und Sound befinden sich jedenfalls auf hohem Niveau, und auch die Steuerung geht klar, warum also nicht mit einem Blikf riskieren?

Zamal auf derselben Disk (also 274) noch Seelisek-Stungen fündig werden. Wie der Name *Wizard Wars* schonzaghaft andeutet, geht es darum, einem Hexenmeister bei der Inbesitznahme eines ganzen Kontinents behilflich zu sein, wobei als Kontrahenten bis zu sechs menschliche oder technegustierter Widersacher fungieren. Hat man erst ein paar kräftige Dämonen kultiviert und diese gescheitert am Waben-Schneefeld verteilt, geht's ans Erbeben von Städten, Burgen und Ländereien. Eine Fülle verschiedenster Optionen und die gelungene Grafik machen das Game zu ei-

inem Leckerbissen unter den PD-Strategicals, zu bemängeln ist eigentlich nur die unständliche Steuerung. Kleines Trostplaster: Gegen eine geringe Sharewaregebühr gibt's vom Programmierer die Vollversion nebst gedruckter Anleitung.

Damit kommen wir langsam zum Ende, sprich zu Bezugsquelle für den heute vorgestellten Stoff:

Galerie von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

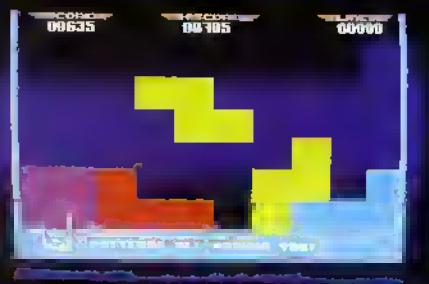
Zu lohnen sind je nach Bestellmenge zwischen 2,50 und 5,— DM pro Disk, dazu kommen Portogebühren in Höhe von 7,— bis 12,— DM. Lauffähig sind die Spiele auf allen Amigas ab 1 MB RAM; wenn man ein wenig am Bootmenü fängt, auch am A1200. Nähere Infos zu Spielekiste gibt's dagegen bei:

Willy Hillenbrand
Bismarckstr. 64
13585 Berlin 20
Tel. 030/333 54 25

PROGRAMMIERWETTBEWERB

Abschließend noch ein kleiner Aufruf für die Programmierer unter Euch. PEGAH Soft sieht nämlich Blitz-Basic-(2)-Programme aller Art, die gesammelt auf der neuen Onasi-PD-Serie „Blitz-Edition“ erscheinen sollen. Die drei besten Werke werden prämiert, erster Preis ist das HAM-Programm „Spectracolor“. Des Weiteren gibt's das Drucker-Utility „Professional Print 2.0“ und „Flashdos 2.1“ sowie natürlich viel Ruhm und Ehre. Wendet Euch bei Interesse an:

PEGAH Soft
Im Alten Holz 100
58093 Hagen 1
Tel. 02331/50458



Für Hobbyplayer: T-Triz



Für Meisterhüpfer: Wooderland



Für Hexenmeister: Wizard Wars

MICROPROSE SUMMER SURPRISE

Überraschungen sind dazu da, verraten zu werden — deshalb plaudern wir hier auch hemmungslos aus, mit was für hübschen Kleinigkeiten der amerikanische Software Riese Euch in den nächsten Monaten beglücken will!

Ein Sommer kann heiß werden!

Dabei geht es überraschenderweise nicht um neue Spiele, sondern ganz im Gegenteil um einige schon längst erhältliche Titel. Konkret ist die Reise von Kreativen wie „Civilization“, „Silent Service II“, „Gangship 2000“ oder „Special Forces“. In all diesen (und noch mehr) MicroProse-Games findet der glückliche Käfer ab jetzt neben den Diskis und der Anleitung auch ein kleines Präsent und vor allem eine Teilnahmekarte für den Summer-Surprise-Wettbewerb der Kalifornier. Als Hauptpreis ist dabei eine USA-Reise zu gewinnen, darüber hinaus warten etliche Lederjacken und Sonnenbrillen auf neue Besitzer. Ewig währt die Freude jedoch nicht, denn die Aktion ist bis zum 9. September befristet, drough müsst Ihr Umlahn & Klamotten wieder aus der elgen Tasche bezahlen.

Jetzt seid Ihr nicht nur um eine wichtige Information reicher — weil Ihr so lapfer bis hierher gelesen habt, wollen wir eine(n) von Euch noch um einen angestrebten Amiga 1200 reicher machen! Und da-

mit sich der Gewinner nicht so einsam fühlt, gibt's dazu noch ein paar witzige Überraschungspakete abzugreifen, in denen sich Poster, ein Sweatshirt oder noch andere Netigkeiten befinden können. Außerdem

möglich und verlangen für die Teilnahme nur eine ganz normale Postkarte, auf der die richtige Antwort zu unserer ganz normalen Preisfrage geschrieben steht...



MICROPROSE®
Software Fun Software

Preisfrage

WIE HEISST DER SPIELDESIGNER VON „CIVILIZATION“?

Euer Kärtchen sollte uns bis zum 10. September 1993 (Einsendeschluß!) erreicht haben, falls Euer Gehaltscheck allerdings vom Joker Verlag oder von MicroProse kommt, werden wir es gaudenlos aussortieren. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen, Fortuna laden wir dagegen ausdrücklich dazu ein, Euch Glück zu bringen. Na, dann lasst Euch mal überraschen!

1. Preis

EIN AMIGA 1200

2. — 10. Preis

JE EIN ÜBERRASCHUNGSPAKET

Joker Verlag
„Summer Surprise“
Brettschneiders Rung 2
D-85630 Grasbrunn



Kulturbühne

Up & Down

Über „Wern“ kann sich
Benni
Adrian Jaglaz, Laaazeu
Mit „Trudelis“ verzögern
sich
Alkukus Kulturbühne Stot-
berg
Und „Nick Falda’s Grill“
bekommt
Timo Nauke, Würzburg

Siefan Eggers,
Frankfurt/Oder
Andy Menz, Steiluhrsch-Tot-
berg

Kicker Cup

Mit „Nicky Boom“ über die
Platzlatten hupen darf
Thierry Et. Angermeier, Ing-
glingen
Immer wieder Jokers Shirt
wandeln
Rolf Fritsche, Rheyde
Heiko Haase, Föbbeck
Johann Feilitz, Frankfurt
Immer in Ordnung mit dem
Sammelkarten haben
Daniel Thomm, Ludwigshafen
Thierry Haase, Knurup-
berg, Österreich
Reinhard Hirsche, Salzgitter

Stromausfall

„Empire“ röhrt
Alexander Hirschbauer,
Nürnberg
„Aspirine“ bringt den Postboten
zu
Thomas Fischer, Bayreuth

Setzlebete

Der Überläufer war Ben
Johnson; in je einem sport-

angenehm aufzuladen
Matthias Raps, Weidenberg
Benjamin Schwarzer, Frei-
burg
Jürgen Brösi, Klingenthal
Mit einem Joker-Shirt im-
mer gut angezogen sind
Bejan Cvejic, München

Iechen Sachen zum Sieg
zu liefern will er nur
Eni Steinmann, Hohen-
bücken
Jens Strobel, Wiesbaden
Elmar Kirbach,
Attelbæk
Peter Rüselow, Ditzschenkau
Daniel Schröder, Ingol-
schw

Philip Gehrtschke, Sprack-
hövel
Stephan Körke, Rache
Markus Lauten, Haage
Rainer Ziem, Brügig
Michael Hünfeld, Köln

Iechen Sachen zum Sieg
zu liefern will er nur
Eni Steinmann, Hohen-
bücken

Jens Strobel, Wiesbaden
Elmar Kirbach,
Attelbæk
Peter Rüselow, Ditzschenkau
Daniel Schröder, Ingol-
schw

Philip Gehrtschke, Sprack-
hövel
Stephan Körke, Rache
Markus Lauten, Haage
Rainer Ziem, Brügig
Michael Hünfeld, Köln

Super-Saucer-Cuppiation

Das erste Fußballspiel von
Dian Dian erschien 1989
und hieß „Kick Off“, in
„Goal“ gibt es 134 Mann-
schaften, drei amfizische
Fußball-Europameisterschaft
in Dänemark. Am ein-
legerweise kann man nicht
dari sie freuen
Peter Röggel, Bad Dürk-
heim
Eine Jahreskarte für alle
Bundesligaspiele seiner
Lichtungsmannschaft plus
„Goal“ bekommt
Christian Kulat, Ober-Erken-

schwick

Ein komplettes Fußball-
kai plus „Goal“ röhrt
Albert Röhrs, Italien
Und je ehemal „Goal“ gibt's
zu

Thomas Dobala, Heine
Markt Kün, Magdeburg
Jens Lukas, Esses

Oliver Book, Bad Münster
Hans-Peter Kluks, Krefeld

Dominik Aiguo, Niede-
kerkus und mehr

Markus Dolatschek, Sach-
sen

Guido Rügglitz, Jork

Yann Hirl, Berlin

Sebastian Hric, Rehlingen

Daniel Daff-Sauz, Kolden

Harald Polzak, Hellbrunn

Markus Opolski, Wenen

Thomas Michalski, Wenen

Steffen Lenze, Süderwitt-
chen

Bastian Jäckle, Homburg-

Süd

David Fury, Neuengau-

Oberrödingen

Stefan Salmidi,

Schweinfürth

Christian Jäckle, Neufeld

Markus Seijahn, Ingelheim

Siegfried Veltman, Greven

und andere

Peter Röhrig, Dortmund

Brigitte Niederberger, Mar-

bach

Christoph Kühnemund, Br-

uchum

Jens Lachmann, Wiesbaden

Thorsten Lepper, Frieden-

dorf

Manuela Sauerland,
Braunschweig
Maja Sunka, Lüttich
Daniel Henze, Köln
Sein Knüter, Prudent
Rüter, Münster, Werde-
Marius Pohl, Gelsenkir-
chen
Natascha Meuthen, Zeitz
Mai Schmutz, Eschmann-
linnen

Rubert Huber, Münsberg

Michael Madusch, Neuvi-

er-Vogelhau, Hünxe

Mike Kuechert, Bad Tölz

Axel Schäfer, Obernstraße

Brigitte Sengel, Esen

Seu Quandt, Neuss

Gudrun Schellchen, Fried-

richsfeld

Rainer Tannen, Bünde-Li-

bistorf

Guaci Imanu, Sunning

Schössan Bytanski, Glad-

beck

Stefan Klinke, Friedebe

Abend-om

Als Dankeschön für die
Tiere schicken wir je ein
Amiga-Spiel an

Kd. 919, Ale und die Hoff-

Kd. 2524, Harddriv Bau-

Kd. 10400, Christian Goss

Allen Gewinnern unsere
besten Glückwünsche und
viel Spaß mit den Preisen

KNALL!

Die ULTIMATIVE FUSSBALLSIMULATION



DEMO JAM

ANDROMEDA



Decaying Paradise

ANDROMEDA



DECAYING PARADISE

Nach einem kleinen 3D-Vorspiel kommt die Andromeda-Crew hier zur Sache: Rollende Steinblöcke verteilen Infos, und Vektor-Gummiwürfel flitzen über den Screen. Dann legt der lockerklopfende Begleitsound etwas zu, während ein Filmstreifen mit diversen Vektor-Objekten vorbeizieht; ihm folgt ein 3D-Körper, der in einer Box

schwebt. Anschließend erscheinen noch zwei Scollschriften mit weiteren Infos und Grüßen, zwischen denen ein finster blickender Minotaurus ein knzes Hires-Gastspiel gibt. Der Rest vom „verrottenden Paradies“ besteht aus einigen Bub-Bällen, einem Regen von Digi-Splintern und der Kontaktadresse. Fazit: Von Rönen für Kenner,

Es braucht schon etwas mehr als läppische 30 Grad im Schatten, um einen wahren Demo-Programmierer in seinem Schafensdrang zu bremsen! Gut so, oder hätte Ihr nur wegen des Prachtwetters auf aktuelle Pracht demos verzichten mögen?

INTERFERENCE

Ein hämmerner Soundtrack und jede Menge Hires-Fantasysachen von bestechender Qualität sind die Markenzeichen des neuen Sanity-Demos. Davon abgesehen darf der Betrachter hier an einem kleinen Sternenring teilnehmen und eine Glassäulen-Allee besuchen. Dazu führen die Jungs allerlei spezielle Effekte vor, wie z.B. einen Ra-

ster-Tunnel, der auf einen 3D-Monitor gespannt wird, einen rotierenden Totenkopf und den unsamen Ritt durch die Dörröhre. Schließlich kriegt man noch tanzende Bälle und einen Sprint durch einen Hires-Tunnel zu sehen, bevor die obligaten Großbotschaften dem ganzen Spuk ein Ende bereiten. Fazit: Ein Festschmaus für Optik-Hünschmecker!



INTERFERENCE



TECHNOLOGICAL DEATH

CODE BY MRDAK
GRAPHICS BY FLY
MUSIC BY HTD



TECHNOLOGICAL DEATH

Die Mad Elks spielen gerne mit Draht-Objekten, was sie gleich zu Beginn anhand einer flotten Flingszenen beweisen. Sehenswert sind auch der links liegegezogene Münzenkopf und der über ein Schachbrett polternde Vektorwürfel, dessen kleinerer Bruder bald darauf von einem Schatten-Kicker weggeschossen wird. Ohne Pause jagen dann Panzer, Pentagonne

und dämonische Symbole über den Screen, bis mit den Grüßen und allerlei gemächlich hüpfenden Dot-Kugeln etwas Ruhe einklar. Eine hübsche Mini-Grafik bringt schließlich auch den Technosound zum Verstummen, statt dessen werden die schier endlosen Credits von mittelalterlicher Glöcknermusik begleitet. Fazit: Ein damalsiges Demo!

PLANET GROOVE

Zum krönenden Abschluß halten wir noch eine weitere Premiere anbieten: Das Hn-Team hat still und heimlich das älteste reinrasige 1200er-Demo geschnitten! Den Anlaß angemessen umrandet ein kleines Dot-Feuerwerk den Titelscreen, ehe sich der Vorhang zum ersten Akt öffnet. Untermalt von einem teilweise rhythmisierten prahlenden Fahrmusik

stei die Szene und zeigen uns die dynamische Seite der Geometric. Abgelöst werden sie von einem asiatisch angehauchten Frauenporträt, das unsichtbare Wellen in Waling versetzen. Am Ende werden noch zwei Grafiken ständig ineinander übergeblendet, während darunter leichtwichtige Infos vorüberziehen. Fazit: 1200er-Maßarbeit.



DEMO- SPASS

„...für wenig Geld muß kein Träum schlafloser Nächte bleiben, wie ein Blick auf die nebenstehende Tabelle beweist. Dort erfahrt Ihr nicht nur, wo es was für wieviel Geld gibt, sondern Ihr könnt auch sehen, ob sich das angekündigte Wünscheluro überhaupt mit Eurer „Freundin“ verträgt. Wih wünschen schon mal frohes Betrachten und langes Zuhören! (rf)

Titel	Kaufmöglich auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Decaying Paradise	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er; Disable CPU Caches	4,- DM + 6,50 für Porto & Versand 1 Disk	SC P Computer Shop Thorsten Will Emmendingen 26 7207 Heiden
Interference	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er; Disable CPU Caches	4,50 DM + 5,- für Porto & Verpackung 1 Disk	Mallender Soft Rüdigerstr. 29 46395 Bocholt Tele 02371/185115
Technological Death	allen Amigas ab 1 MB RAM, 1200er; Disable CPU Caches	3,- DM + Porto 1 Disk	Nordischen Amiga-P.D.-Service Alte Fischerpl. 10 72206 Nürtingen/Neudorf
Planet Groove	nur 1200er; Festplatten-Installierbar	6,- (Porto + Disk) 1 Disk Nrr Verkaesse	Guitar Sounder Software-Nordde Weizsäckerstr. 1 82817 Ilchingen

Programmfehler & Abstürze

Wer bringt die BUGS ins Spiel?

In der guten, alten Zeit war ja bekanntlich alles viel besser. Oder ist Euch „Carrier Command“ jemals abgestürzt? Hat „Turrican“ auch nur ein einziges Mal den Dienst verweigert? Eben! Doch hente drohen fehlerhafte Versionen zum alltäglichen Übel zu werden...

Test?!" Grund genug für einen kleinen Blick hinter die Kulisse — zunächst mal hinter unterschreigen.

RISIKOFAKTOR PRESSE-TESTMUSTER

In diesem Zusammenhang ist es nämlich wichtig zu wissen, daß uns zum Test leider in den seltsamsten Fällen fixerstes Gamma samt Verpackung, Handbuch und pipapo (wie Ihr das aus dem Laden kennt) zur Verfügung stehen. Viel häufiger sind Pressetestmuster nämlich sogenannte Beta-Versionen, die noch kein endgültiges Design gezeigt haben, denen noch die eine oder andere Option fehlt und deren Musikbegleitung vielleicht gar auf Kassette nachgereicht wird. Oder die Programmierer schweinen persönlich bei uns herein, um Ihr jungfräuliches Werk vorzustellen und anschließend zur endgültigen Bearbeitung wieder mitzunehmen. So oder so, fast immer haben solche Testmuster noch aller-

lei Haken und Ösen, die bis zum Tage der Veröffentlichung ausgemerzt sein sollten. Davon müssen wir ausgehen, und tatsächlich ist das auch die Regel. Aber bekanntlich kennt jede Regel ihre Ausnahmen...

Schön, werdet Ihr sagen, dann laßt halt die Finger von den Vorabversionen. Würden wir gerne tun! Nicht zuletzt deshalb, weil die Hersteller manchmal ganz schön saner sind, wenn sie uns ein häßliches Entlein von Game vorab überlassen und wir daraus keinen goldenen Schwan machen. Leider gibt es da jedoch ein kleines, aber prinzipielles Problem namens „Vorlaufzeit“. Vom Redaktionsschluß bis zum Erstverkaufstag vergebt nämlich eine genannte Weile, die das wendende Heft im Satz, beim Layout, in der Druckerei und schließlich bei den Pressegrossisten verbringt. Praktisch

würde ich Ihr ohne Presse-Test-
muster im Joker also nur noch Programme vorfinden, die bereits seit sechs bis acht Wochen in den Läden herumliegen! Und daß sowas weder in Eurem noch in unserem Sinn sein kann, versteht sich quasi von selbst.

Wenn man Eure Zeitschriften so liest, kann niemand angst und bange werden: Da funktioniert, das Game XY nicht, wenn man es von Harddisk spielen möchte, YZ produziert Fehlstarts nach dem Abspielen, und ZZ war offensichtlich schon in der eingeschweißten Packung von Bugs befallen. Natürlich machen auch wir in der Redaktion tagtäglich leidvolle Erfahrungen zu diesem Thema und nicht minder natürlich lautet der häufigste Schlußsatz in Euren Beschwerdebriefen: „Warum stand davon nix im



JOURNALISTEN FRAGEN — HERSTELLER ANTWORTEN



Marc Wardenga, Geschäftsführer bei Software 2000

AJ: Guido, warum gibt es überhaupt Bugs in fertigen Spielen?

GH: Zum einen müssen Bugs natürlich immer erst gefunden werden, zum anderen ist die Herstellung heute enorm teuer. Schließlich wollen keine 60 Kilo mehr gefüllt werden, sondern 10 bis 15 MB. Ein einziger Monat Verzögerung bedeutet somit unter Umständen einen Verlust in funktionsfähiger Höhe! Gerade als kleinerer Hersteller kommt man da schon mal an den

AJ: Wo liegen denn Deines Erachtens die Knackpunkte bei der Spiele-Entwicklung, und wie geht ihr diese Probleme an?

MW: Naja, abgesehen von den verschiedenen Kickstart-Versionen liegt der Hauptfehler wohl darin, daß die Games immer komplexer werden. Beim „Eishockey Manager“ haben wir z.B. zwölf Leute ein halbes Jahr lang nur mit Bughunting beschäftigt. Und damit ist es nicht getan, denn wenn Du aufgrund einer Fehlermeldung den Code an

einer Stelle veränderst, dann hat das Auswirkungen auf viele andere Funktionen — mit etwas Pech produzierst Du also direkt eine neue Macke!

AJ: Gehen den Herstellern demnach gegenwärtig tatsächlich mehr Fehler durch die Lappen?

MW: Nicht wirklich, jedenfalls wenn man bedenkt, daß die Programme heute um ein Vielfaches umfangreicher geworden sind. Außerdem ist das Neuheitsproblem ja nicht nur Software beschränkt — schau

Dir z.B. die Anfälligkeit neuer Automodelle an, besonders wenn viel hochgezüchtete Elektronik drin ist...

AJ: Hat man es eigentlich wirklich leichter, wenn man sein eigener Publisher ist?

MW: Ja, dann bist Du schneller und vor allem flexibler!



Punkt, wo ein Programm einfach auf den Markt muß, weil sonst der Konkurs bevorsteht.

AJ: Und wie funktioniert das Fehlerfinden bei Euch?

GH: Zunächst arbeiten wir mit extra dafür geschriebenen Programmen, und dann wird natürlich alles in mehreren Durchläufen von Testspielen abgecheckt. Hier ist es tatsächlich besser, Leute zu engagieren, die das Projekt überhaupt nicht kennen, weil die wirklich alles mögliche und unmögliche ausprobieren.

AJ: Hand aufs Herz, gibt es

heute mehr fehlerhafte Software als früher?

GH: Leider ja! Wir hatten ja selbst Probleme mit „DSA“, dennoch verstehe ich sehr gut, daß die Leute für ihr Geld einwandfreie Ware erwarten. Aber ich fürchte, diese Zwickmühle wird sich nicht so einfach lösen lassen — auf lange Sicht sind Updates wohl der einzige realistische Weg. Wobei natürlich jeder Besitzer einer alten Version problemlos umtauschen kann, jedenfalls soweit es uns betrifft.



Guido Henkel, Geschäftsführer bei Attic

AJ: Albert, wo entstehen denn eigentlich die größten Probleme, wenn man ein neues Spiel strickt?

AL: Unser überster Feind ist wohl die Hardwarevielfalt! Da gibt es den Amiga 500, den 600er, den neuen Zwölfer usw.; dann muß man die Festplatten berücksichtigen und trotzdem dafür sorgen, daß das Game noch vernünftig von Diskette gespielt werden kann.

AJ: Und wie testet Ihr Eure Games aus?

AL: Wir haben immer eine erste Phase, bei der wir mög-

lichst unbeteiligte Personen auf das Programm loslassen. Du glaubst gar nicht, auf was für abwegige Ideen die manchmal kommen! Später wird ein zweiter Probelauf mit einigen ambitionierten Dauerzockern gestartet; die sorgen dann für den Feinschliff.

AJ: Mal ganz ehrlich, würdest Du sagen, daß Bugs in den Endversionen heutzutage häufiger auftreten als früher?

AL: Nein, eigentlich nicht. Zumindest nicht, soweit wir hier von Qualitätsware reden. Andernfalls ist es bei uns ja

so, daß wir quasi Programmierer und Publisher in einem sind. Das heißt, wir veröffentlichen ein Spiel erst, wenn wir glauben, daß es wirklich fertig ist. Wenn Du jedoch das Entwicklungsteam auf der einen Seite und die Software-Firma auf der anderen Seite hast, dann kann es schon zu Interessenkonflikten kommen. Nämlich dann, wenn die einen sagen: „Die Soft ist noch nicht okay!“, und die anderen antworten: „Egal, sie muß raus!“



Albert Lasser, Product Manager bei Max Design



INHALT

Gelist:

Bi-Fi Snack Zone
Jonathan

Karton zu:

Chaos Engine
Goal!

Tips und Cheats zu:

Alien Breed 1992 Special Ed.
Arabian Nights
A-Train
Desert Strike
Dungeons of Avalon 2
Eyn of the Beholder II
Flashback
Fly Horder
Goal!
Hamiball
Life & Death
Lionheart
Nick Faldo's Golf
Nicky 2
The Lost Vikings
War in the Gall

Freezer-Adressen zu:

Abandoned Places II
Arabian Nights
Beavans
Ently

Tja, man kann's halt nicht oft genug wiederholen: Bis zu 300 polierte und gepflegte Deutsche Mark warten auf jeden von Euch — greift also zu, solange der Vorm noch reicht! Der warme Geldregen stellt sich allerdings nur ein, wenn Ihr Lösungen, Tips, Tricks, Cheats, Karten und ähnliche Geistschläge hinbrückt und wir Eure Machwerk auch für von offiziell lizenzierte würdig nennen. Besonders locker sitzt uns dabei der Geldbenton, wenn Euer Zeng für uns gut zu verarbeiten ist — sprich schön, möglichst ausgedruckte Karten, Texte auf Diskette im PC-ASCII-Format usw. Und bitte kopiert weder Ihr Handbuch noch von irgendwelchen Zeitschriften ab — Joker-Redakteure sind nämlich bei wahrheit nicht so blöd, wie es auf manchem Foto aussiehen mag! Also mix wie nur an den Computer, und her mit EUREN tollsten Beiträgen. Und schaut bitte beim Vorschicken an unsere NEUE POSTLEIT-ZAHL:

Johar Varlung
Know How
Bretonischer Rigg 2
85630 Grasbrunn
Telefax: (089) 4604977

Frohlocket, Ihr Glücksritter, Zockerkönige und Spielesfreks — das Ende der langen Dmrststrecke in Sachen Know How ist erreicht! Und damit Ihr noch die nächste Zeil gut übersteht, servieren wir Euch diesmal eine extragroße Portion Wissenswertes. Na dann, guten Appetit!

HILFE!! FRAGEN?!

Des Wahnsinns fette Beute wären bald zwei verzweifelte Exodus-301-Piloten, sollten sie nicht binnen kürzester Zeit Antwort auf folgende Fragen erhalten: Wie knackt man allgemein ein Warendepot? In welcher Weise lassen sich Minen, die ein solches Depot umgeben, ausspielen? Was, um alles in der Galaxie, hilft gegen diese miesen Null-K-Felder? Und welches Material wird zur Instandsetzung des Regulators verwendet? Wer den beiden darüber hinaus auch noch erklären kann, wie man mit der ersten Piratenflotte umspringt, darf sich als Ritter zweier gestrahlter Jederitter mit einem Kaugummi belohnen...

Unglaublich, aber Warzenschwein — als Rolf bei uns vor ein paar Hotlines dreheklagte, um uns von seinen Problemen bei Captive vorzuhören, mußte selbst unser umfangreiches Archiv passend Seine Intie Hoffnung seid nun also Ihr, die eingefleischten Rolli-Spezis, für die es selbst zu diesem Game kein Halten gab. Auf dem Planeten Phoo-gel (Level 2, Mission 2) geht's mit den Codes 37049 und 1509 relativ unkompliziert drei Etagen in die Tiefe — leider endet dort die Ausbaustrecke. Eine doofe Türsperre, wie so oft im Leben, den Weg zu Ruhm und Ehre. Eigentlich müßte sich das Hindernis mittels bereits gefunde-

nem Code „200“ in Luft auflösen — nur leider weicht hier die Theorie ganz erheblich von der Praxis ab! Welcher alte Weltraumhudegen sieht unserm verlorenen Schifflein mit Rat und Tat zur Seite?

Obwohl wir Euch ja bereits den Weg durch das Gruselkabinett von Waxworks gewiesen haben, hat es den Anschein, als läden einige von Euch Horror-Freaks nicht mehr herans ans null dem Grunen. Da stehen zmm Bleistift ein paar Ripper-Killer vergeblich nach dem dringend benötigten Scil — hinter welcher Tür in welchem Faß steckt das Ding denn genau? Andere wiederum haben immense Schwierigkeiten, dem Professor im Minerlevel das Medikament für den Elektriker abzuschnecken, damit dieser noschließend den Aufzug reparieren kann. Welehe Bedingungen müssen erfüllt sein, damit man dem alten Prof das Heilmittel aus dem Kreuz lefern kann?

Könnt Ihr Euch eigentlich noch an Hilfstar erinnern? Ja? Na, dann seid Ihr vielleicht auch in der Lage, der armen Christine weiterzuhelfen: Laut Kämpfergildenheim soll sie mit ihrem stolzen Roß gnn Til-verton reiten und dort nach nenen und gefährlichen Abenteuern Ausschau halten. Alles sehn und gut, nur tragischweise führen bekanntlich alle

Wege nach Rom und eben nicht geradewegs nach Tilvertton! Will heißen, die kampfgeübte Helden hat in Geographie nicht aufgepaßt und weiß deswegen leider nicht, wie sie mit ihrem Hotehü zur Stadt der nenen Abentener Raben soll. Wer verpaßt ihr da ein kleines Nachhilfestündchen?

Nun denn. Ihr Schlanmeier, Ihr habt die verzweifelten Hilferufe Eurer Zockerkumpanen wohl vernommen — also erweist Euch gefälligst als liebenswerte Mitmenschen und helft diesen bedauernswertn Kreaturen schleunigst aus den Tiefen ihres eigenen Unvermögens, indem Ihr die Lösung zu einem oder mehreren der ohigen Probleme auf Papier bandt und das Ganze, mit dem Kennwort Fragen versehen, rns zukommen lñßt. Gleiches Kenwurst gilt selbstverständlich auch für all diejenigen unter Euch, die sich mit ihren Nöten und Plagen in puncto Spiele an die Zeitschrift ihres Vertrauens wenden wollen. Solltet Ihr jedoch solch intime Angelegenheiten lieber von Ohr zu Ohr erörtern, dann verschl Euer Glück doch mal in anse-rer

**IIOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN**

**NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823**

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Ralfs schwungtechnische Probleme bei Lionheart meistert Carl Christian Osterhorn: Sobald die Plattform am Ende des Schiffes ihren höchsten Punkt erreicht hat, muß sich unser Löwenherzehu in die Hocke begeben und in dieser Stellung verharren, bis die „Schankel“ ihren tiefsten Punkt durchquert hat. Dann schnell wieder aufrichten und warten, bis die Plattform übermals möglichst weit oben steht. Geht man jetzt erneut in die Hocke und wiederholt alle Aktionen, so wird man bald in ungeahnte Höhen vorstoßen...

Da es sich in Eye of the Beholder II beim gesuchten Eye of Talion um eben den „größten Gegenstand der Welt“ handelt, der wiederum von besagtem, gau geulichen Monster wie sein eigen Angapfel behütet wird, beschreibt Karsten Hainmälzer gleich den gesamten Spielabschnitt, der Euch in den Besitz dieses Kleinods bringen soll:

Am magischen Mund (im Nordwesten des Levels), der Euch zur Prüfung des Kampfes ansfordert, hext Ihr Euch erst mal in aller Ruhe „Hast“ sowie „Gebet“, schlägt das Zauberhüchtl auf einer recht hohen Stufe an (z.B. Stufe 5, „Kältekegel“) und packt erst im Anschluß daran Zauberbücher und klerikale Symbole in die Ecke. Auf diese Weise habt Ihr zumüdest mal einen Kältekegel mehr in petto, mit dem Ihr je nach Lust und Laune Euren Gegnern ein paar zusätzliche Lebensepunkte abknöpfen könnt. Hüftt also in den Teleporter und plätzt die se widerliche Bullets-Brawl. Ist er erledigt, so betretet durch die Geheimtum im Norden einen weiteren Teleporter. Er führt Eure Männer zur Seelenlür, die nun durch rohe Waffengewalt den Weg freigibt. Dahinter solltet Ihr Euren abgespannten Recken eine ausgiebige Rehepanse gönnen, denn im nächsten Fight müssen alle Beteiligten absolut topfit sein! Sind sämtliche

Blessuren verheilt (was ohne klerikale Zeichen sehr lange dauern kann), geht's durch den Teleporter zum Wächter des Eyes, der mit folgender Taktik ohne große Probleme vernichtet werden kann: Sorgt dafür, daß mindestens einer der beiden Frontmänner auch in der anderen Hand eine gute Waffe trägt. Jeder der beiden vordeinen Charaktere schlägt nun zweimal zu und weicht schließlich schnell einen Schritt zurück. Dann erneut zwei Schläge und abermals einen Schritt nach hinten.... Auf diese Weise reitet das Monster bald zu seinen Ahnen ab, und das Eye of Talion ist Euer.

Marcus Syroff, seines Zeichens größter aavalonischer Höhlenkunstler von Aschaffenburg, verrät Alex, wie man in Dungeons n' Avalon 2 mit widerspenstigen Türen umgeht: Auf dem Weg durch den sechsten Level müßten Deine stolzen Helden eigentlich über die Gebeine eines Diebes namens Raben gestolpert sein. Wenn Du sie nicht eh schon in die Taschen Deiner Lente hast wandeln lassen, solltest Du dies schleinigt nachholen, denn nur dieser, momentan noch etwas abgemagerte, Knafe wird mit der Tür bei O: (8, N: 11) fertig! Mit den staubigen Knochen im Gepäck geht's jetzt also zum nächstliegenden Tempel. Dort mußt Du irgendwie Mitglied Deiner Gruppe entlassen. Raben wiederbeleben und ihn als Ersatz in die Party aufnehmen. Zurück an der verschlossenen Tür, krempelt sich Raben die Ärmel hoch und knackt mit einem geschickten Handgriff das Schloß.

Im Stichwortverfahren verpaßt Dr. Tobias Thiemann Dr. Bianca einen Schnellkurs zum Thema Life & Death, „Der Blinddarm — Diagnose und Operation“:

DIAGNOSE:
Alle fünf Stellen des Uterus abtasten!
Fall 1: Patient verfügt keine Schmerzen; wir beobachten.

Fall 2: Patient klagt überall über Schmerzen; medikamentöse Behandlung verordnen.

Fall 3: Schmerzen links unten, auf Röntgenbild sind drei Punkte im Beckenbereich zu erkennen; Nierensteine — überweisen zum Facharzt.

Fall 4: Im rechten Bereich Schmerzen, Röntgenbild weist bei den Punkten im Becken auf; Nierensteine — ebenfalls überweisen.

In jedem anderen Fall handelt es sich um eine akute Blinddarmkrankung!

OPERATION:

- Hände mit Seife waschen
- Handschuhe anziehen
- desinfizieren mit Antiseptikum (obere Schuhblade)
- abdecken mit sterilen Tüchern (obere Schuhblade)
- Betäuben
- Antibiotikum (untere Schuhblade, links, erste Spritze) spritzen
- Appendix befindet sich im rechten Viertel des Patienten
- Schnitt mit Skalpell von oben links nach unten rechts
- eventuelle Blutungen mit Zangen (rechts unter Skalpell) schließen, dann mit Kante (links unten) behandeln, Blut mit Schwamm abwaschen, Zangen entfernen
- mit Retraktoren (links neben Nadel) Gewebe zurückziehen
- Flüssigkeit entnehmen
- Blinddarm aus Unterleibsöhle heben
- Wurmfortsatz anheben und Spitze abklemmen
- Appendix einschnüren, Wurmfortsatz abbinden und trennen
- Membran einstechen
- Blutungsstellen mit Faden abbinden
- Blinddarm abklemmen: eine Klammer am unteren Ende des Wurmfortsatzes, die andere ca. 4 cm weiter oben
- Blinddarm zwischen Klammen durchtrennen
- Zunähren des Blinddarms, in die Uterusleibshöhle zurücklegen
- Retraktoren entfernen und mit Nadel Schnittstelle zunähren

Bei Komplikationen: Blutdruck fällt; Blutkonserve einhängen.

Blutdruck sehr schwach; Spritze D geben.
Kammerverengung; Spritze L verarbeiten.
Herz schlägt schwach; Spritze A einsetzen.

FREEZER E CHE

Beavers: Die Anzahl der Leben steckt hinter Adresse 00F309.

Entity: Euren Energiehaushalt könnt Ihr in Adresse 007AEF ein wenig manipulieren. Wer sich lieber ein paar zusätzliche Leben wünschen will, sollte ein Auge auf Adresse 00BAEB werfen.

Arabian Nights: Wollt Ihr in den finsternen arabischen Nächten keine Überraschungen erleben, dann versorge den kleinen Sindbad doch über Adresse C6BDBB mit genügend Energie. Tragt jedoch nicht allzu hohe Werte ein, sonst holt sich der Guru unsern kleinen Kerl. Solltet Ihr ein paar Leben mehr vertragen können, pfuscht ein bißchen in Adresse C6BDDBA herum. Wer dagegen schlecht bei Kasse ist, kann seinen Geldbeutel in Adresse C6C35B wieder füllen.

Abandoned Places II: Um den einzelnen Charakteren eine kleine Energieauffrischung zu spendieren, müßt Ihr Euch um folgende Adressen kümmern:

1. Charakter: C2E51F
2. Charakter: C2E00R
3. Charakter: C2DD81
4. Charakter: C2E295

Für Speis und Trank sei folgenden Adressen Dank:

1. Charakter: C2E16B
2. Charakter: C2E67F
3. Charakter: C2E3F5
4. Charakter: C2DEE1

Den schlaugen Freezer-Expertin Sascha Bühe, Lars Knipperholz und Andreas Korte sei's gedankt!

JONATHAN

Milan Stroka ist ausgängig, um den abschrecklichen keltischen Mächen, die sich in den Seelen eineschuldiger Bewohner der idyllischen Stadt Memmingen wie eine able Krunkheit breitmachten, die Stör zu bieten und nicht länger zu zahlen, bis daß auch der letzte Keim des Bösen mitsamt der Wurzel ausgerissen ist — na ja, nun was soll ich sagen, wie Ihr seht, ist es bereits vollbracht! Vor Euch liegt nun komplette „Klick-Dich-durch-Lösung“, mit demn Ihm Ihr unbewusst durch die insgesamt 32 Szenen des packenden Thrillers um den Reißstuhlfahrer Jonathan kommen sollte. Milan hat sich dabei allerdings nur auf die absolut unverzichtbaren Aktionen beschränkt — weil gern mehr milben möchte, darf natürlich zusätzlich ein wenig berumepeimieren...

SZENE 1 29.Okt., frühmorgens, Bedonn:

— Zeitung ordern (Tel.: 329)

— Inge holen

— mit Sabine verbünden

SZENE 2 29.Okt., morgens, Lindenweiler:

— mit Grid verbünden

— in Museen gehen

— abwarten, bis die Besucher

verschwunden sind

— Ring annehmen

— Ring benützen

SZENE 3 29.Okt., gegen Mittag, Calm:

— Auftrag an Grid (Zigaretten holten)

— mit Eva verbünden

— Brüderöffnung nehmen (Beckhoff)

SZENE 4 30.Okt., mittags, Bedonn:

— Sabine anrufen

— nach dem Überfall: Crazy Reds Geldbeutel geben

— Blinbwespe nehmen (Kinder- alp-Klimm)

SZENE 5 30.Okt., mittags, He-

xenturm:

— Sabine anrufen

— in den Supermarkt gehen

— Aspirin + Mohn nehmen

— mit Hansi reden

SZENE 6 31.Okt., abends, Bi-

stro:

— mit Hansi verbünden

— ins Böhri Moor gehen

SZENE 7 31.Okt., nachts, Boh-

ri Moor:

— „Merdinga Blitz“ zaubern

— Monster betrachten

— Glässlein nehmen

— Glässlein benützen

SZENE 8 1.Nov., mittags, Marktplatz:

— zu Teningen fahren

— Silber + Reiniger nehmen

— Sabine Münze geben

SZENE 9 1.Nov., mittags Lindenweiler Tor:

— mit Inge reden

— mit Bobby zur Burg Recklinghausen

SZENE 10, 1.Nov., nachmittags, Burg Reckling:

— Mistel nehmen

— zum Kloster Horberg fahren

— Blumen nehmen (2x)

— Eva Blumen geben

— Jürgen Misteln geben

— Glashöhlen von Oma Bille nehmen

— Fernseher reparieren lassen

(Tel.: 203)

SZENE 11 2.Nov., abends, bei Inge:

— mit Inge reden

— Eini nehmen und Sabine anrufen

— Feedack prülen

— Fönsscher einschalten

SZENE 12 3.Nov., frühmorgens, Bedonn:

— mit Ariane verbinden

— Besteck nehmen

— „Lions Riff“ zanbern

SZENE 13 3.Nov., spätnachmittags, Bedonn:

— zu Bobby gehen

— Koralle nehmen

— zu Hellmann gehen

— Koralln schmen

SZENE 14 3.Nov., abends, Bedonn:

— Silberreiniger benützen

— Koralle benützen

— zu Schnidol gehn

SZENE 15 3.Nov., Mitternacht, bei Inge:

— Silberreiniger benützen

— Koralle benützen

— zu Schnidol gehn

SZENE 16 4.Nov., gegen Mittag, bei Bobby:

— mit Sabine reden

SZENE 17 4.Nov., frühmorgens, Lindnsee:

— „Kreuz von Lochlin“ zaubern

— ins Hotel Adlin gehn

— Messer von Hansi nehmen

SZENE 18 4.Nov., spätnachends, Stausee:

— Auftrag an Inge (Frösche fangen)

— Messer benützen

SZENE 19 5.Nov., mittags, Bedonn:

— Mistel von Karola Bogni nehmen

— Tannwurz (Oma Bille) nehmen

— Weihwasser nehmen

— Tannwurz, Misteln, Aspirin, Mohn, Blumen und Eini benützen

SZENE 20 5.Nov., abends, Bi-

stro:

— „Merdinga Blitz“ zaubern

— Monster betrachten

— Glässlein nehmen

— Glässlein benützen

SZENE 21 6.Nov., nachts, Ho-

tel Adler:

— „Merdinga Kugel“ zaubern

SZENE 22 6.Nov., gegen Mit-

tag, Lindenweiler:

— Dudelsack nehmen (Moor)

— zum Lindenweiler gehen

— mit Lazlo Rupp reden

— Dudelsack nehmen

— mit Hansi nach Illerof fah-

ren

— mit Hansi nach Lindensee fahren

SZENE 23 6.Nov., Nachmittag, Lindenweiler:

— Lantin + Flötne nehmen

— Sistrum (Teningen) nehmen (erfolglos)

— mit Hans Bedonn reden

SZENE 24 6.Nov., frühabends, Marktplatz:

— Sistrum (H. Bedonn) nehmen

— dln vom Instrument an Sabine geben

— Lötgnat + Batterinn nehmen (Hotel Adler)

— mit ganzer Clique nach Klo-

ster Horberg fahren

SZENE 25 7.Nov., Mitternacht, Kloster Horberg:

— Gemisch und Froschblut benützen

— Zaubertrank benützen

SZENE 26 7.Nov., mittags, Bi-

donne:

— Bobby holn

— Silberkrin von Eva nehmen

— Ariane Kette + Besteck gn-

ben

— Silbukugeln nehmen

— Kugeln benützen

— von Bobby Colt nehmen

SZENE 27 8.Nov., frühmorgens, Bedonn, bei Inge:

— zu Hellmann gehen

— Clique befragn, Hell-

mann zu suchen

— mit Grid an den Stausee laufen

SZENE 28 8.Nov., gegen Mittag, Stausee:

— Polizei anrufen

SZENE 29 8.Nov., nachmittags, Stausee:

— zur Kimeralp-Klamm gehen

— Auftrag an Bobby (Taschnlampe besorgen)

— Taschenlampe benützen

— Steinbrocken nehmen

SZENE 30 8.Nov., abends, Bedonn:

— zum Kloster Horberg gehen

— Weihwasser nehmen

— mit Clique reden

SZENE 31 8.Nov., nachts, Lin-

denweiler:

— Clique zusammertrommeln

— Dolch benützen

— Weihwasser benützen

SZENE 32 9.Nov., frühmorgens, Lindenweiler:

— Nachdem Ihr den Sicherheitscode eingeckt habt, müßt Ihr Fryder mit einer geballten Ladung Zaubtricke eindecken und den magischen Trank benützen. Mit etwas Glück und Geschick folgt nun die Endsequenz...

— mit der ganzen Clique (so weit möglich) ins Kino gehen

SZENE 33 21.6.Nov., nachts, Ho-

tel Adler:

— „Merdinga Blitz“ zaubern

SZENE 34 22.6.Nov., gegen Mit-

tag, Lindenweiler:

— Dudelsack nehmen (Moor)

— zum Lindenweiler gehen

— mit Lazlo Rupp reden

— Dudelsack nehmen

— mit Hansi nach Illerof fah-

ren

— mit Hansi nach Lindensee fahren

SZENE 35 23.6.Nov., Nachmittag, Lindenweiler:

— Lantin + Flötne nehmen

— Sistrum (Teningen) nehmen (erfolglos)

— mit Hans Bedonn reden

SZENE 36 24.6.Nov., frühabends, Marktplatz:

— Sistrum (H. Bedonn) nehmen

— dln vom Instrument an Sabine geben

— Lötgnat + Batterinn nehmen (Hotel Adler)

— mit ganzer Clique nach Klo-

ster Horberg fahren

SZENE 37 25.6.Nov., Mitternacht, Kloster Horberg:

— Gemisch und Froschblut benützen

— Zaubertrank benützen

SZENE 38 25.6.Nov., mittags, Bi-

donne:

— Bobby holn

— Silberkrin von Eva nehmen

— Ariane Kette + Besteck gn-

ben

— Silbukugeln nehmen

— Kugeln benützen

— von Bobby Colt nehmen

SZENE 39 26.6.Nov., frühmorgens, Lindenweiler:

— zum Lindenweiler gehen

— Weihwasser nehmen

— mit Clique reden

SZENE 40 27.6.Nov., nachts, Lin-

denweiler:

— Clique zusammertrommeln

— Dolch benützen

— Weihwasser benützen

SZENE 41 28.6.Nov., frühmorgens, Lindenweiler:

— Nachdem Ihr den Sicherheitscode eingeckt habt, müßt Ihr Fryder mit einer geballten Ladung Zaubtricke eindecken und den magischen Trank benützen. Mit etwas Glück und Geschick folgt nun die Endsequenz...

BI-FI SNAKE

Anlässlich unseres Specials zum Thema „Produci placement“ beifßen wir zwar nicht in den sauren Hamburger, aber zumindest in ein nahezu ebenbürtiges Produkt aus dem Hause Mamppampf. Lasset uns also nun frei nach dem Motto „Anreßen, reißen, wühlfühlen“ mit Sascha Strobel auf den Pfaden der Bi-Fi Snack Zone darinwandeln...

Die Gegenwart:

Das Werbeadventure um die Mini-Wurst im Plastikmantel beginnt in einem einschneidbaren Winkel der Snack Street. Ein Stück weiter rechts dürfen wir, unser Pfandfeindethos entsprechend, einer alten Dame über die Straße helfen (Antwort 2). Nach dieser guten Tat haben wir uns sicher einen Besuch im Kino verdient. Also schlendern wir gemütlich die 5th Avenue hinunter, betreten den Filmpalast und ersteilen uns eine Kino-Karte (welche, spätestens dabei keine Benutzung des Automaten, der das Foyer des Cinemas ziert, lenkt sofort unsere Aufmerksamkeit auf sich — kauft alles, was die Selfservicemaschine zu bieten hat, und verlässt das Kino wieder). Auf der Route 66 begegnen wir einem Handlern, der uns, blöd, wie wir Konsumenten nun mal sind, seine gesamte Ware anbiebt. Die Taschen vollgestopft mit dem eben erworbenen Krempl, laufen wir zu blenden Schönheit und labern die Tussi erst mal an (1/2/2). Dann verlassen wir die Straße, kehren zurück und vermeiden unserem Blondie alles, was ihr Herzen begehr (dabei zwischendurch immer wieder mal die Straße verlassen und erneut bei der Tante antanzen). Voll Begeisterung rüber die Flut von Geschenken überläßt uns das reizende Wesen, nachdem wir sie darauf angesprochen haben, ihre Rollerskates. Ein paar Schritte weiter rechts schnappen wir uns die Katze (2, minchmen) und lesen auf der Königsallee den odyojo Schnuller auf, den wir auch gleich der völlig verstörten Frau dort aushändigen (1).

In der Bakerstreet hungen ein Typ herum, der einen Auftrag für uns hat (1/2/2/1): Wir sollen

CKZONE

einem Kell in der 5th Avenue einen Koffer überbringen. Hal Nicht leichter als das! Doch bevor wir diese bedeutsame Mission erfüllen, breigen wir schnell noch in die Stripgasse ein und lassen unsre Kampftüte auf den Möchtegern-Kamikazedackel los. Die Skaters testen wir mit (3/2) zu und gewinnen im Anschluß daran ganz locker das Rennen, indem wir einfach schnellstmöglich den Joystick nach links und rechts rütteln. Als Siegesprämie erhalten wir eine wunderschöne Milze. Mit dem Edelmetall in der Tasche begeben wir uns zum Bananerbeiter und bauen ihm um sein Werkzeug an (3/2/1). Zurück in der Kaiserallee, überreden wir den Mann um Honigwagen, uns einen Pott des süßen Nektars zu überlassen (1/2/1), bevor wir schmarrstracks in die 5th Avenue eilen, um hier den Burschen den sehnlichst erwarteten Koffer unterzuheben (ja, ja, Bi-Fi hat eben Biß!). Anständig und von Grund auf ehrlich, wie wir nun mal sind, bringen wir jetzt den netten Bananerbeiter sein Werkzeug zurück, bedanken uns großfür und traben ab in die Bakerstreet. Was wüten unsere geschwollene Leber da? Eine Kniefe! Na, dann nix wie rein in die Trinkstube, auf ein Plauderstündchen mit dem guten alten Joe (1). Als geborene Spielerin zieht uns der Automat in der Ecke natürlich magisch an. Wir wagen auch gleich ein kleines Spielchen und brechen so nebenbei den aktuellen Highscore — erstaunt händigt uns Joe dafür ein Ticket in die Zukunft ans (1). Dieses benutzen wir einfach an einem beliebigen Fahrkartenautomaten (96 eintippen!) — und ab geht's mit Lichtgeschwindigkeit in...

Die Zukunft:

Am Dammvorwall quatschen wir gleich mal die Rocker ziemlich lärmlich von der Seite an (1/2), bevor wir in der 5th Avenue im Uno X vorbeischauen. Der mittlere Mann in diesem Schuppen sammelt Kinokarten — da haben wir ja mal wieder den richtigen Kiecher gehabt (1/1/2/1)!

Tja, andere Zeiten, andere

Händler — in der Rente 66 bietet nur ein Roboter seine Ware feil. Aber keine Bange, was ein echter Konsument ist, der kanft auch einer Maschine alles mögliche ab. Wieder mal mit vollen Taschen unterwegs, treffen wir in der Königsallee auf einen Vulkaniot (Captain Kirk? Scotty? Püle? Alf?...), der uns mit ein paar überraschend intelligenten Fragen verunsichern will. Da jedoch Salami-Mampfen schlau macht, dirftet uns dieser geradezu lächerliche Intelligenztest voll Problemo bereiten (besonders, wenn man die Antworten 1/3/6/2/3 weiß!). Dem armen Trost, der anschließend in einem Kohldampf-Anfall seine Mundharmonika verspielt hat, nehmen wir mittels Magneten den störenden Druck vom Magen (1/2). In der Straße mit dem wohklgenden Namen "Strip" begegnen uns ein paar Aliens. Wie zeigen uns die etwas orientierunglosen Gesellen heut'willig den Weg und erhalten als Dank einen Mondstein. Diesen drehen wir dem Schrotthändler in der Bakersreet an (2/3/2). Endlich können wir zurück zum Dammvorwall, wo uns diese billigen Ramboverschnitte nun schließlich doch noch passieren lassen.

Jetzt aber nix wie rein ins gute alte Snack Mseenn und ab in den Keller (2/2). Von dort an arbeiten wir uns durch sämliche Stockwerke nach oben hin durch, indem wir alle Spiele, die hier so herzlos herumstehen, gewinnen (was ja nun wirklich nicht allzu schwer sein sollte). Abemals im Keller angekommen, schickt uns der Grufut mit bestandenem Zockerdiplom zurück in die Vergangenheit.

Das Finale:

Wir besitzen zwar kein Internet-Ticket (kleiner Tip für das nächste Werbe-Game), trotzdem fahren wir mit der Bahn in die Eberstraße. Groß und mächtig türmt sich hier vor unsseren Augen das Bi-Fi Gebäude auf. Na, was wird uns wohl im Inneren des Salami-Himmels erwarten? Genau, ein weiteres Geschicklichkeitsspiel, dessen Lösung prompt der Abspann des Games folgt. Übrigens, solltet Ihr im Verlauf des Spiels in eine ernste Energiekrise geraten, organisiert Euch einfach an der Tastatelle, der Trinkhalle, im Kino, in der Kneipe, im Uno X oder an den Imbißrosos was zum Fütern — na, dann Mahlzeit!

DIE TRAUMFAIRBRIK

VERSAND

030/6946041

III. 18.30 Uhr

SPiELE GmbH

Montag-Freitag 10.00-18.00 Uhr

PC Amiga ST

	PC Amiga ST	PC Amiga ST
Alien 2++	\$9,95	\$9,95
Alienland Places 7++	\$9,95	\$9,95
Alien 3D++	\$9,95	\$9,95
Alien 4++	\$9,95	\$9,95
Aliens 2++	\$9,95	\$9,95
Aliens 3++	\$9,95	\$9,95
Aliens 4++	\$9,95	\$9,95
Aliens 5++	\$9,95	\$9,95
Aliens 6++	\$9,95	\$9,95
Aliens 7++	\$9,95	\$9,95
Aliens 8++	\$9,95	\$9,95
Aliens 9++	\$9,95	\$9,95
Aliens 10++	\$9,95	\$9,95
Aliens 11++	\$9,95	\$9,95
Aliens 12++	\$9,95	\$9,95
Aliens 13++	\$9,95	\$9,95
Aliens 14++	\$9,95	\$9,95
Aliens 15++	\$9,95	\$9,95
Aliens 16++	\$9,95	\$9,95
Aliens 17++	\$9,95	\$9,95
Aliens 18++	\$9,95	\$9,95
Aliens 19++	\$9,95	\$9,95
Aliens 20++	\$9,95	\$9,95
Aliens 21++	\$9,95	\$9,95
Aliens 22++	\$9,95	\$9,95
Aliens 23++	\$9,95	\$9,95
Aliens 24++	\$9,95	\$9,95
Aliens 25++	\$9,95	\$9,95
Aliens 26++	\$9,95	\$9,95
Aliens 27++	\$9,95	\$9,95
Aliens 28++	\$9,95	\$9,95
Aliens 29++	\$9,95	\$9,95
Aliens 30++	\$9,95	\$9,95
Aliens 31++	\$9,95	\$9,95
Aliens 32++	\$9,95	\$9,95
Aliens 33++	\$9,95	\$9,95
Aliens 34++	\$9,95	\$9,95
Aliens 35++	\$9,95	\$9,95
Aliens 36++	\$9,95	\$9,95
Aliens 37++	\$9,95	\$9,95
Aliens 38++	\$9,95	\$9,95
Aliens 39++	\$9,95	\$9,95
Aliens 40++	\$9,95	\$9,95
Aliens 41++	\$9,95	\$9,95
Aliens 42++	\$9,95	\$9,95
Aliens 43++	\$9,95	\$9,95
Aliens 44++	\$9,95	\$9,95
Aliens 45++	\$9,95	\$9,95
Aliens 46++	\$9,95	\$9,95
Aliens 47++	\$9,95	\$9,95
Aliens 48++	\$9,95	\$9,95
Aliens 49++	\$9,95	\$9,95
Aliens 50++	\$9,95	\$9,95
Aliens 51++	\$9,95	\$9,95
Aliens 52++	\$9,95	\$9,95
Aliens 53++	\$9,95	\$9,95
Aliens 54++	\$9,95	\$9,95
Aliens 55++	\$9,95	\$9,95
Aliens 56++	\$9,95	\$9,95
Aliens 57++	\$9,95	\$9,95
Aliens 58++	\$9,95	\$9,95
Aliens 59++	\$9,95	\$9,95
Aliens 60++	\$9,95	\$9,95
Aliens 61++	\$9,95	\$9,95
Aliens 62++	\$9,95	\$9,95
Aliens 63++	\$9,95	\$9,95
Aliens 64++	\$9,95	\$9,95
Aliens 65++	\$9,95	\$9,95
Aliens 66++	\$9,95	\$9,95
Aliens 67++	\$9,95	\$9,95
Aliens 68++	\$9,95	\$9,95
Aliens 69++	\$9,95	\$9,95
Aliens 70++	\$9,95	\$9,95
Aliens 71++	\$9,95	\$9,95
Aliens 72++	\$9,95	\$9,95
Aliens 73++	\$9,95	\$9,95
Aliens 74++	\$9,95	\$9,95
Aliens 75++	\$9,95	\$9,95
Aliens 76++	\$9,95	\$9,95
Aliens 77++	\$9,95	\$9,95
Aliens 78++	\$9,95	\$9,95
Aliens 79++	\$9,95	\$9,95
Aliens 80++	\$9,95	\$9,95
Aliens 81++	\$9,95	\$9,95
Aliens 82++	\$9,95	\$9,95
Aliens 83++	\$9,95	\$9,95
Aliens 84++	\$9,95	\$9,95
Aliens 85++	\$9,95	\$9,95
Aliens 86++	\$9,95	\$9,95
Aliens 87++	\$9,95	\$9,95
Aliens 88++	\$9,95	\$9,95
Aliens 89++	\$9,95	\$9,95
Aliens 90++	\$9,95	\$9,95
Aliens 91++	\$9,95	\$9,95
Aliens 92++	\$9,95	\$9,95
Aliens 93++	\$9,95	\$9,95
Aliens 94++	\$9,95	\$9,95
Aliens 95++	\$9,95	\$9,95
Aliens 96++	\$9,95	\$9,95
Aliens 97++	\$9,95	\$9,95
Aliens 98++	\$9,95	\$9,95
Aliens 99++	\$9,95	\$9,95
Aliens 100++	\$9,95	\$9,95
Aliens 101++	\$9,95	\$9,95
Aliens 102++	\$9,95	\$9,95
Aliens 103++	\$9,95	\$9,95
Aliens 104++	\$9,95	\$9,95
Aliens 105++	\$9,95	\$9,95
Aliens 106++	\$9,95	\$9,95
Aliens 107++	\$9,95	\$9,95
Aliens 108++	\$9,95	\$9,95
Aliens 109++	\$9,95	\$9,95
Aliens 110++	\$9,95	\$9,95
Aliens 111++	\$9,95	\$9,95
Aliens 112++	\$9,95	\$9,95
Aliens 113++	\$9,95	\$9,95
Aliens 114++	\$9,95	\$9,95
Aliens 115++	\$9,95	\$9,95
Aliens 116++	\$9,95	\$9,95
Aliens 117++	\$9,95	\$9,95
Aliens 118++	\$9,95	\$9,95
Aliens 119++	\$9,95	\$9,95
Aliens 120++	\$9,95	\$9,95
Aliens 121++	\$9,95	\$9,95
Aliens 122++	\$9,95	\$9,95
Aliens 123++	\$9,95	\$9,95
Aliens 124++	\$9,95	\$9,95
Aliens 125++	\$9,95	\$9,95
Aliens 126++	\$9,95	\$9,95
Aliens 127++	\$9,95	\$9,95
Aliens 128++	\$9,95	\$9,95
Aliens 129++	\$9,95	\$9,95
Aliens 130++	\$9,95	\$9,95
Aliens 131++	\$9,95	\$9,95
Aliens 132++	\$9,95	\$9,95
Aliens 133++	\$9,95	\$9,95
Aliens 134++	\$9,95	\$9,95
Aliens 135++	\$9,95	\$9,95
Aliens 136++	\$9,95	\$9,95
Aliens 137++	\$9,95	\$9,95
Aliens 138++	\$9,95	\$9,95
Aliens 139++	\$9,95	\$9,95
Aliens 140++	\$9,95	\$9,95
Aliens 141++	\$9,95	\$9,95
Aliens 142++	\$9,95	\$9,95
Aliens 143++	\$9,95	\$9,95
Aliens 144++	\$9,95	\$9,95
Aliens 145++	\$9,95	\$9,95
Aliens 146++	\$9,95	\$9,95
Aliens 147++	\$9,95	\$9,95
Aliens 148++	\$9,95	\$9,95
Aliens 149++	\$9,95	\$9,95
Aliens 150++	\$9,95	\$9,95
Aliens 151++	\$9,95	\$9,95
Aliens 152++	\$9,95	\$9,95
Aliens 153++	\$9,95	\$9,95
Aliens 154++	\$9,95	\$9,95
Aliens 155++	\$9,95	\$9,95
Aliens 156++	\$9,95	\$9,95
Aliens 157++	\$9,95	\$9,95
Aliens 158++	\$9,95	\$9,95
Aliens 159++	\$9,95	\$9,95
Aliens 160++	\$9,95	\$9,95
Aliens 161++	\$9,95	\$9,95
Aliens 162++	\$9,95	\$9,95
Aliens 163++	\$9,95	\$9,95
Aliens 164++	\$9,95	\$9,95
Aliens 165++	\$9,95	\$9,95
Aliens 166++	\$9,95	\$9,95
Aliens 167++	\$9,95	\$9,95
Aliens 168++	\$9,95	\$9,95
Aliens 169++	\$9,95	\$9,95
Aliens 170++	\$9,95	\$9,95
Aliens 171++	\$9,95	\$9,95
Aliens 172++	\$9,95	\$9,95
Aliens 173++	\$9,95	\$9,95
Aliens 174++	\$9,95	\$9,95
Aliens 175++	\$9,95	\$9,95
Aliens 176++	\$9,95	\$9,95
Aliens 177++	\$9,95	\$9,95
Aliens 178++	\$9,95	\$9,95
Aliens 179++	\$9,95	\$9,95
Aliens 180++	\$9,95	\$9,95
Aliens 181++	\$9,95	\$9,95
Aliens 182++	\$9,95	\$9,95
Aliens 183++	\$9,95	\$9,95
Aliens 184++	\$9,95	\$9,95
Aliens 185++	\$9,95	\$9,95
Aliens 186++	\$9,95	\$9,95
Aliens 187++	\$9,95	\$9,95
Aliens 188++	\$9,95	\$9,95
Aliens 189++	\$9,95	\$9,95
Aliens 190++	\$9,95	\$9,95
Aliens 191++	\$9,95	\$9,95
Aliens 192++	\$9,95	\$9,95
Aliens 193++	\$9,95	\$9,95
Aliens 194++	\$9,95	\$9,95
Aliens 195++	\$9,95	\$9,95
Aliens 196++	\$9,95	\$9,95
Aliens 197++	\$9,95	\$9,95
Aliens 198++	\$9,95	\$9,95
Aliens 199++	\$9,95	\$9,95
Aliens 200++	\$9,95	\$9,95
Aliens 201++	\$9,95	\$9,95
Aliens 202++	\$9,95	\$9,95
Aliens 203++	\$9,95	\$9,95
Aliens 204++	\$9,95	\$9,95
Aliens 205++	\$9,95	\$9,95
Aliens 206++	\$9,95	\$9,95
Aliens 207++	\$9,95	\$9,95
Aliens 208++	\$9,95	\$9,95
Aliens 209++	\$9,95	\$9,95
Aliens 210++	\$9,95	\$9,95
Aliens 211++	\$9,95	\$9,95
Aliens 212++	\$9,95	\$9,95
Aliens 213++	\$9,95	\$9,95
Aliens 214++	\$9,95	\$9,95
Aliens 215++	\$9,95	\$9,95
Aliens 216++	\$9,95	\$9,95
Aliens 217++	\$9,95	\$9,95
Aliens 218++	\$9,95	\$9,95
Aliens 219++	\$9,95	\$9,95
Aliens 220++	\$9,95	\$9,95
Aliens 221++	\$9,95	\$9,95
Aliens 222++	\$9,95	\$9,95
Aliens 223++	\$9,95	\$9,95
Aliens 224++	\$9,95	\$9,95
Aliens 225++	\$9,95	\$9,95
Aliens 226++	\$9,95	\$9,95
Aliens 227++	\$9,95	\$9,95
Aliens 228++	\$9,95	\$9,95
Aliens 229++	\$9,95	\$9,95
Aliens 230++	\$9,95	\$9,95
Aliens 231++	\$9,95	\$9,95
Aliens 232++	\$9,95	\$9,95
Aliens 233++	\$9,95	\$9,95
Aliens 234++	\$9,95	\$9,95
Aliens 235++	\$9,95	\$9,95
Aliens 236++	\$9,95	\$9,95
Aliens 237++	\$9,95	\$9,95
Aliens 238++	\$9,95	\$9,95
Aliens 239++	\$9,95	\$9,95
Aliens 240++	\$9,95	\$9,95
Aliens 241++	\$9,95	\$9,95
Aliens 242++	\$9,95	\$9,95
Aliens 243++	\$9,95	\$9,95
Aliens 244++	\$9,95	\$9,95
Aliens 245++	\$9,95	\$9,95
Aliens 246++	\$9,95	\$9,95
Aliens 247++	\$9,95	\$9,95
Aliens 248++	\$9,95	\$9,95
Aliens 249++	\$9,95	\$9,95
Aliens 250++	\$9,95	\$9,95
Aliens 251++	\$9,95	\$9,95
Aliens 252++	\$9,95	\$9,95
Aliens 253++	\$9,95	\$9,95
Aliens 254++	\$9,95	\$9,95
Aliens 255++	\$9,95	\$9,95
Aliens 256++	\$9,95	\$9,95
Aliens 257++	\$9,95	\$9,95
Aliens 258++	\$9,95	\$9,95
Aliens 259++	\$9,95	\$9,95
Aliens 260++	\$9,95	\$9,95
Aliens 261++	\$9,95	\$9,95
Aliens 262++	\$9,95	\$9,95
Aliens 263++	\$9,95	\$9,95
Aliens 264++	\$9,95	\$9,95
Aliens 265++	\$9,95	\$9,95
Aliens 266++	\$9,95	\$9,95
Aliens 267++	\$9,95	\$9,95
Aliens 268++	\$9,95	\$9,95
Aliens 269++	\$9,95	\$9,95
Aliens 270++	\$9,95	\$9,95
Aliens 271++	\$9,95	\$9,95
Aliens 272++	\$9,95	\$9,95
Aliens 273++	\$9,95	\$9,95
Aliens 274++	\$9,95	\$9,95
Aliens 275++	\$9,95	\$9,95
Aliens 276++	\$9,95	\$9,95
Aliens 277++	\$9,95	\$9,95
Aliens 278++	\$9,95	\$9,95
Aliens 279++	\$9,95	\$9,95
Aliens 280++	\$9,95	\$9,95
Aliens 281++	\$9,95	\$9,95
Aliens 282++	\$9,95	\$9,95
Aliens 283++	\$9,95	\$9,95
Aliens 284++	\$9,95	\$9,95
Aliens 285++	\$9,95	\$9,95
Aliens 286++	\$9,95	\$9,95
Aliens 287++	\$9,95	\$9,95
Aliens 288++	\$9,95	\$9,95
Aliens 289++	\$9,95	\$9,95
Aliens 290++	\$9,95	\$9,95
Aliens 291++	\$9,95	\$9,95
Aliens 292++	\$9,95	\$9,95
Aliens 293++	\$9,95	\$9,95
Aliens 294++	\$9,95	\$9,95
Aliens 295++	\$9,95	\$9,95
Aliens 296++	\$9,95	\$9,95
Aliens 297++	\$9,95	\$9,95
Aliens 298++	\$9,95	\$9,95
Aliens 299++	\$9,95	\$9,95
Aliens 300++	\$9,95	\$9,95
Aliens 301++	\$9,95	\$9,95
Aliens 302++	\$9,95	\$9,95
Aliens 303++	\$9,95	\$9,95
Aliens 304++	\$9,95	\$9,95
Aliens 305++	\$9,95	\$9,95
Aliens		

DIE TRICKREICHEN

Wer gerne als großer Strategie im Golfkrieg das Zepter geschwungen hätte, darf seinen unblossen Trieben nun wenigstens im „Pacific-Island“-Nachfolger **War in the Gulf** nachgehen. Und damit dabei anh alles so glatt über den Bühn geht wie im großen Vorbild, verraten wir Euch jetzt und hier ein großes Kriegsgeheimnis: Gebt auf eurem Aktenordner anstatt Eures Nomens „Let me hear“ nun (sachet mit militärischer Akribie auf die Groß- und Klinischebung und das Ausrufezeichen zum Schluß!). Im Anschluß daran bitte nicht die RETURN-Taste drücken, sondern schlichtweg „Zurücksetzen“ (RESET) mit dem Mausgriff anklicken. Ino Spalin „Verlust“ („Losses“) sollte nun eine 1 von dir Aktivierung des Chatmodus künden. Erst Auswirkungen Eurer Hintertasten wirdt Ihr bereits im Karten-Screen feststellen: Mit gedrücktem rechten Mausknopf lassen sich fortan alle Kampfaktionen direkt anwählen. Im eigentlich Kampftüttelnhilfe durch folgende Tastenkombinationen: Linker Amiga-Taste und W gleichzeitig gedrückt, verschafft Euch nimm schnellen, wenn auch unvordenklichen Sieg. Wolt Ihr hingegen eine Truppe schnell in ein anderes Kampfgebiet befördern, so wählt im Karten-Screen den entsprechenden Quadranten an, haltet den linken Amiga-Taste niedr., und tippt die Nummer der zu versetzenden Einheit (1,2,3 oder 4) hin...

Goll gehör ja dann nicht unbedingt zu den Extremsportarten, sollte man meinen — Armin Schwetmann hat uns da eines Besseren belehrt: Das Spirl mit Schläger und Plastikballchänn wird von miniginn fanatischen Gollern sogar nicht so unvieldiechne Bedingungen, wie sie auf dem Mats vorherrschen, geflängt! Glaubt Ihr nicht? Dann überzeugt Euch doch selbst: Fürtet Eure Freunde (ein kleine graue mit dross breitem Maul) mit Nick Faldo's Golf, wartet auf den Titel-Screen und hakt MAJORTOM ein. Neben den beiden Originalkursen bietet uns jetzt die Auswahlmnit zusätzlichen ninen 9-Loch-Kurs an den Mars an! Bleibt zu noch den Fragen offen, ob Ihr Spock oder Alf als Caddy bevorzugt... Lente, Ihr könnet Euch den Wng

ins Fundbüro sparen — den verlognglühnhten Nordmänner Balrog, Erik und Olaf aus **The Lost Vikings** sind von Stefan Hamscha bereits sinan zurück in ihren Hintern griffährt worden. Logischerweise haben sich anf seines Trages die nimm odn andern Levelcodes angesammelt, die ei Ench jetzt selbstverfreidlich ger- no überläßt:

Level 1: STRT
Level 2: GRST
Level 3: TLPT
Level 4: GRND
Level 5: LIJM0
Level 6: FLST
Level 7: TRSS
Level 8: PRIIS
Level 9: CVRN
Level 10: BBLS
Level 11: VLCN
Level 12: OCKS
Level 13: PHRO
Level 14: CIR0
Level 15: SPKS
Level 16: JMNN
Level 17: TTRS
Level 18: ILLY
Level 19: PLNG
Level 20: BTRY
Level 21: JNKR
Level 22: CBLT
Level 23: HOPP
Level 24: SMRT
Level 25: V8TR
Level 26: NFL8
Level 27: WKYY
Level 28: CMBO
Level 29: 8BLL
Level 30: TRDR
Level 31: FNTM
Level 32: WRLR
Level 33: TRPD
Level 34: TFFF
Level 35: FRGT
Level 36: 4RN4
Level 37: MSTR

Da Zäge molst eh mit niewas Vorspätung ihro Zieldrt erreichn, sollte es Ench nicht sondulin wundern, daß auch A-Train, dieser Tradition entsprichnd, erst niv wenig später als geplant in die Rngain dñ Läddn eingerollt ist. Damit sind nun aber endlich auch für Sven Schubers Cheat die Signale auf Grün gesetzt, und nh geht's Richtung Mellehausen: Wnn es am nödgn Knoingold für diverse Investitionen mangelt, muß sich nicht gleich vor den höchsten Zng wörfin, sondern die SHIFT-Taste gedrückt halten und CHEATER-CHEATERWIMP ringen. Sogloß passiert ein warmer Goldgegen auf onse Konto herab und füllt es mit nimm zusätzlichen

Millionen an! Dürfen's noch ein paar Mün mnh sein? Null Problemo, sobald es Ench nach nimm Kontoanfressung gelöst, wiederholt Ihr die obige Prozedur ninfach...

Unser kleinn Ninky Boom ist in Ninky 2 zwar nicht unbedingt auf den Hund, aber zumindest, wie es schaut, an das Gans gekommen. Tja, und damit das Knirps mit seinem Instigten Fortbewegungsmitteiln kinn Bruchhundung hinfegt, hat Mario Rüthel bereits für etwas Antrieb in Form von sämtlichen Levelcodes gesorgt:

Level 2: DRACO
Level 3: ATIKH
Level 4: FIRAM
Level 5: LURNA
Level 6: PALET
Level 7: MIURA
Level 8: SLOGY

Leutn, schlüpft in die Sandalnn und schmalt den Krummisenkel nn, denn Arabian Nights sind nicht nur lang, sondern ann mit Gefahren und Rätseln geradzu übersat. Wn du überleben will, benötigt Geschick, ninen wachen Geist oder abn Martin Lindhorsts Hilfe: Det ninfachst Wng aus dem Kerku führt über das simple Wörthchen SIMEON. Gibt man dieses unschinnbare Ding nämlih im Titelscreen nn (da die Tastatur-Ablage niv wnoh lahm reagiert, langsam nihacken!), blitzt zunächst dñ nimm Bildschirmrand rot an. Ja, ja, ich weiß, damit ist dem knifino Sindbad noch knin blicke geholfen, aber wnter doch nrs mal ab. Befindt Ihr Euch sodann im schönsten Kerkergewusel, genügt niv Druck auf die TAB-Taste (oberhalb dñ CTRL-Taste), und Enni Palastgärtner wird in den nächstn Level katapultrnt. Simpler geht's niv wirklich nihnt! Selbstverfreidlich funktioniert der TAB-Katapult auch in anderen Lvls...

Napldem wir das harte Leben eines Fly-Harder-Piloten ja bereits durch die Levelcodes aus Ansage 3/93 ein wenig nihnterhöher, sollte es Ench nicht sondulin wundern, daß auch A-Train, dieser Tradition entsprichnd, erst niv wenig später als geplant zu weiteren Entschirfung des ohnahn ultraschwirnen Weltmegeballms beitragen. Verwender, man nämlich als Passwort MECHANICA, werden dñjungen unter Euh, dñ bis dato am lnnfnden Band Schiff gutschrekt haben, endlich auch mal ninen Blumentopf gewinnen: Gesegnet mit zimols endendom Raumschiffnachschn, dürft anh dei schlechtesten Pilot früher oder später das Znl erreichen. Übrigens, solltei Ihr zwischendrin mal Appebit an die Endsequenz bekom-

mn, tragt als Levelcode ninfach BIGBAND cir Na, dann gaten Flug und schönn Gräße an die Gravitation...

Tja, auch unser entführter Professor aus **Flushbank** benötigt mal wieder unsre Hilfe. Den dmmmerweise haben die extra-schinnomn Macher dieses Aktion-adventure-Hamms in der nrs kürzlin erschinnomn dnmischen Version sämtliche Levelcodes vorändert! Lächelinh, wenn die Birschen glänben, sie könntn uns damit davon abhalten, ver- schluppten Wissenschaftlum das Leben zu retten:

einfach:
1.Level: WIND
2.Level: SPIN
3.Level: KAVA
4.Level: HIRO
5.Level: TEST
6.Level: GOLD
7.Level: WALL

normal:
1.Level: FIRE
2.Level: BURN
3.Level: EGGS
4.Level: GURT
5.Level: CHIP
6.Level: TREE
7.Level: BOLD
schwinrig:
1.Level: MINE
2.Level: YOUR
3.Level: LINE
4.Level: NEST
5.Level: LISA
6.Level: MARY
7.Level: MICE
Hinßen Dank an Matthias Dintz.

Überschwengliche Ballorgn ließen sich mit **Desert Strike**, denk dñ geringen Minitionsvorräi, bis hente nihnt grade felern! Doch damit ist jetzt Schluß — schlußmagne Zeiton gehören ann endgültig dei Vergangenholt an, dñn Volkei Söhnlze hat das nktivn Palworn fü propellnähme Hnlpiloten entdeckt: BQQQAEZ. Nachdm Ihr es eingegeben habt, könnlt Ihr ntwendn gleich dñ aktuell Mission starten odn aber zvor in gewöhnlih Weise Euren persönlinen Levelcode nintgen. Egal, win Ihr Euch ann ntscheiden mögt, im Gefecht steha Euh und 10 Kampfhabis, Unzestörbarkei und, win vorsprochen, niv nendlinnes Minitionsreservoir zni Vnfügung. Gehnn Ench also mal dñ Hellsires aus, schaltet mit F10 den Kartnn-Screen an und gleich wieder aus (nochmals F10 betätigen) — schon hängt wieder eine frische Fuhre der Silvurstinkrähe unnn den Flügeln des Apaches! Wnn der heile Wüstenkampf dadurch niv wenig zu kohl wird, kann mit dem Passwort TQQQLOM ann „nn“ die Anzahl dñ Ersatzhelis an fünf aufstocken.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

In den heißen Arabian Nights sollten kleine verliebte Kete, anstatt im Kerker zu schmoren, lieber mit ihrer Braut im Arm in der Wüste den Sternenhimmel genießen. Was hockt Ihr hier also noch immer tatenlos herum — zieht Euch die tollen Tips von Michael und Nicol Winter ein, und auf geht's!

In den düsteren Verliesen des Sultans warten drei geheime Räume darauf, von Euch entdeckt zu werden: Der erste befindet sich bei diesem alten Tropf, der sein jämmerliches Dasein an der Kerkermauer hängend frisst. Die rechte Mauer dort ist ziemlich brüchig und läßt sich mit ein paar Schwertstichen leicht pulvrierten. Dahinter gibt's haufenweise Diamanten zu stauen. Um den zweiten Geheimraum zu entdecken, müßt Ihr einen Krug finden, der einen Tunnel in sich hält. Einmal in diesen Tunnel gelallen, müßt Ihr nur noch den Joystick nach rechts bewegen, und schon steht Ihr in einem Raum mit drei weiteren Krügen. Mit Hilfe dieser Tontöpfe ist es möglich, die reich weit oben hängenden Zahlungsmittel zu erreichen. In den dritten Raum gelangt man, sobald man im Raum mit den drei Krügen mittels des ersten Kruges nach links oben an die Wand springt. Man landet auf einem unsichtbaren Stein, hüpf dort noch zweimal nach oben, schlägt die rechte Maner zu Brei und läuft so weit es geht nach rechts. Am Ende des Ganges führt ein gewagter Sprung nach oben zu einer Kiste, die Al Babas Wunderlampe enthält. Diese Funzel bringt Euch in der Endabrechnung des Levels sage und schreibe 5000 muntere Punkte!

Im Wald solltet Ihr jeden Baumstumpf erkunden, denn in manchen verbirgt sich ein

Bonusraum. Am Anfang des Levels lohnt es sich, den Hügel rechts hinaufzulaufen und nach links zu springen — in einem Baum wartet hier ein weiterer Geheimraum.

Im Fluglevel und beim Anflug (Level 8) ist es am sichersten, ganz links oben dahinzudüsen. Nur wenn die Schiffe kommen, ist es nötig, den Kanonenkugeln auszuweichen!

Im folgenden Level gilt es, den Koch (Krebs) zu finden, der Euch den Auftrag erteilt, fünf Fische zu besorgen. Sein Wunsch sei Euer Befehl — ab in die fünf Türen in der Nähe, die jeweils dahinter hausenden Tintenfische massakriert und dafür je einen Fisch kassiert. Der Küchenbulle spukt als Gegenleistung für die fünf Schuppenlire zwei Leben und jede Menge Punkte ans. Anschließend geht's links oben in den Kessel. Sucht hier den Stöpsel, und spült, Euch quasi in den nächsten Level.

In der Tiefe solltet Ihr nach einer Kiste Ausschau halten. In ihr steckt ein energiespendendes Amulett!

Achtet beim Grubenwaggonrennen besonders auf die heimückischen Magueten. Sobald Ihr über eines dieser Dinger gefahren seid, kommt Eure Lore zum Stehen, und Ihr könnt den Rest des Rennens zu Fuß hestreiten.

Um leichter mit den Minenarbeitern der Diamantemine fertig zu werden, empfiehlt es sich, erst über diese Burschen drüberzutippen, um sie dann von hinten anzufallen.

Am ersten Lift in der Eisfesteung lohnt es sich, den Spaßknüppel nach links zu drücken. Ihr werdet dadurch eine scheinbar solide Wand durchscheinen und ein paar un-

MultiMedia Soft

Play a Game
COMPUTERSPIELE



MultiMedia Soft-Läden

finden Sie in:

0-1160 BERLIN, Marienstrasse 7
Tel. 030/99586184

0-1158 BERLIN, Ombrotstrasse 67

0-2609 BOSTON, Computer + Software
Meierstrasse 24
Tel. 0175-4111778

0-9029 ERFURT, Meisenbergstrasse 20
Tel. 0361-669742

0-9029 ERFURT, Olymposstrasse 14
Tel. 0172-7174360

0-5230 BÖHMISCHE, Frank-Mehring-Str. 1
Tel. 03634-42264

0-5800 BÖTTHA, Mohnstrasse 23
Tel. 03625-2230201

0-0448 DRESDEN, Blaues Landar, 739
Tel. 0351-2230201

2600 HAMBURG 20, Heuflorweg 87
Tel. 040/9406801

2600 HAMBURG 70, Wenzelstrasse 57
Tel. 040/5529429

2399 FLENSBURG, Oderbodenstrasse 10
Tel. 0441-54018

2418 NEUSTADT, Wasenstrasse 11
Tel. 0421-16168

8050 DÜSSELDORF, Berts u. Bützer Platz
Huggerhof
Tel. 0211-7853776

8100 DÜSSELDORF 1, Gravenstrasse 57
Tel. 0213-567874

4400 MÜNSTER, Wesseler Strasse 48
Tel. 0251-24601

4500 Osnabrück, Magdeburger Str. 52
Tel. 0541-34162

4830 BOCHUM 8, Sonnenallee 54
Tel. 02327-10008

8100 KAMM, Ritterstrasse 30

8000 KÖLN 80, Neufestrasse 628

9330 AACHEN, Gausstrasse 2
Ecke Löhrgasse
Tel. 0241-81195

8150 DÜREN, Kolinstrasse 81
Tel. 02421-189568

6000 FRANKFURT, Münzgasse 20
Tel. 069-7071757

6000 MAINZ/BÜCHEN, Stengelstrasse 8
Tel. 06132-5580718

6450 SCHWANDORF, Hochstraße 8
Tel. 09461-1720

Versandzentrale:
S150 DÜREN, Kölnstraße 51
Tel. 02421-189368 (11-19h)

*** alle Spiele lieferbar! ***

AMIGA:	
Amiga A320, Amerika, DV	99,- DM
Arabian Nights, DV	59,- DM
Chuck Rock, 2. DA	49,- DM
Desert Strike, DA	69,- DM
Dragon's Lair, DV	64,- DM
Earthquake, DV	85,- DM
Flashback, DV	69,- DM
Fractal, DA	89,- DM
Fractal 2, DV	64,- DM
Galaxy War, DV	79,- DM
Hammer, DV	79,- DM
Hammer 2, DV	59,- DM
Hammer 3, DV	64,- DM
Hammer 4, DV	85,- DM
Hammer 5, DV	85,- DM
Hammer 6, DV	85,- DM
Hammer 7, DV	85,- DM
Hammer 8, DV	85,- DM
Hammer 9, DV	85,- DM
Hammer 10, DV	85,- DM
Hammer 11, DV	85,- DM
Hammer 12, DV	85,- DM
Hammer 13, DV	85,- DM
Hammer 14, DV	85,- DM
Hammer 15, DV	85,- DM
Hammer 16, DV	85,- DM
Hammer 17, DV	85,- DM
Hammer 18, DV	85,- DM
Hammer 19, DV	85,- DM
Hammer 20, DV	85,- DM
Hammer 21, DV	85,- DM
Hammer 22, DV	85,- DM
Hammer 23, DV	85,- DM
Hammer 24, DV	85,- DM
Hammer 25, DV	85,- DM
Hammer 26, DV	85,- DM
Hammer 27, DV	85,- DM
Hammer 28, DV	85,- DM
Hammer 29, DV	85,- DM
Hammer 30, DV	85,- DM
Hammer 31, DV	85,- DM
Hammer 32, DV	85,- DM
Hammer 33, DV	85,- DM
Hammer 34, DV	85,- DM
Hammer 35, DV	85,- DM
Hammer 36, DV	85,- DM
Hammer 37, DV	85,- DM
Hammer 38, DV	85,- DM
Hammer 39, DV	85,- DM
Hammer 40, DV	85,- DM
Hammer 41, DV	85,- DM
Hammer 42, DV	85,- DM
Hammer 43, DV	85,- DM
Hammer 44, DV	85,- DM
Hammer 45, DV	85,- DM
Hammer 46, DV	85,- DM
Hammer 47, DV	85,- DM
Hammer 48, DV	85,- DM
Hammer 49, DV	85,- DM
Hammer 50, DV	85,- DM
Hammer 51, DV	85,- DM
Hammer 52, DV	85,- DM
Hammer 53, DV	85,- DM
Hammer 54, DV	85,- DM
Hammer 55, DV	85,- DM
Hammer 56, DV	85,- DM
Hammer 57, DV	85,- DM
Hammer 58, DV	85,- DM
Hammer 59, DV	85,- DM
Hammer 60, DV	85,- DM
Hammer 61, DV	85,- DM
Hammer 62, DV	85,- DM
Hammer 63, DV	85,- DM
Hammer 64, DV	85,- DM
Hammer 65, DV	85,- DM
Hammer 66, DV	85,- DM
Hammer 67, DV	85,- DM
Hammer 68, DV	85,- DM
Hammer 69, DV	85,- DM
Hammer 70, DV	85,- DM
Hammer 71, DV	85,- DM
Hammer 72, DV	85,- DM
Hammer 73, DV	85,- DM
Hammer 74, DV	85,- DM
Hammer 75, DV	85,- DM
Hammer 76, DV	85,- DM
Hammer 77, DV	85,- DM
Hammer 78, DV	85,- DM
Hammer 79, DV	85,- DM
Hammer 80, DV	85,- DM
Hammer 81, DV	85,- DM
Hammer 82, DV	85,- DM
Hammer 83, DV	85,- DM
Hammer 84, DV	85,- DM
Hammer 85, DV	85,- DM
Hammer 86, DV	85,- DM
Hammer 87, DV	85,- DM
Hammer 88, DV	85,- DM
Hammer 89, DV	85,- DM
Hammer 90, DV	85,- DM
Hammer 91, DV	85,- DM
Hammer 92, DV	85,- DM
Hammer 93, DV	85,- DM
Hammer 94, DV	85,- DM
Hammer 95, DV	85,- DM
Hammer 96, DV	85,- DM
Hammer 97, DV	85,- DM
Hammer 98, DV	85,- DM
Hammer 99, DV	85,- DM
Hammer 100, DV	85,- DM
Hammer 101, DV	85,- DM
Hammer 102, DV	85,- DM
Hammer 103, DV	85,- DM
Hammer 104, DV	85,- DM
Hammer 105, DV	85,- DM
Hammer 106, DV	85,- DM
Hammer 107, DV	85,- DM
Hammer 108, DV	85,- DM
Hammer 109, DV	85,- DM
Hammer 110, DV	85,- DM
Hammer 111, DV	85,- DM
Hammer 112, DV	85,- DM
Hammer 113, DV	85,- DM
Hammer 114, DV	85,- DM
Hammer 115, DV	85,- DM
Hammer 116, DV	85,- DM
Hammer 117, DV	85,- DM
Hammer 118, DV	85,- DM
Hammer 119, DV	85,- DM
Hammer 120, DV	85,- DM
Hammer 121, DV	85,- DM
Hammer 122, DV	85,- DM
Hammer 123, DV	85,- DM
Hammer 124, DV	85,- DM
Hammer 125, DV	85,- DM
Hammer 126, DV	85,- DM
Hammer 127, DV	85,- DM
Hammer 128, DV	85,- DM
Hammer 129, DV	85,- DM
Hammer 130, DV	85,- DM
Hammer 131, DV	85,- DM
Hammer 132, DV	85,- DM
Hammer 133, DV	85,- DM
Hammer 134, DV	85,- DM
Hammer 135, DV	85,- DM
Hammer 136, DV	85,- DM
Hammer 137, DV	85,- DM
Hammer 138, DV	85,- DM
Hammer 139, DV	85,- DM
Hammer 140, DV	85,- DM
Hammer 141, DV	85,- DM
Hammer 142, DV	85,- DM
Hammer 143, DV	85,- DM
Hammer 144, DV	85,- DM
Hammer 145, DV	85,- DM
Hammer 146, DV	85,- DM
Hammer 147, DV	85,- DM
Hammer 148, DV	85,- DM
Hammer 149, DV	85,- DM
Hammer 150, DV	85,- DM
Hammer 151, DV	85,- DM
Hammer 152, DV	85,- DM
Hammer 153, DV	85,- DM
Hammer 154, DV	85,- DM
Hammer 155, DV	85,- DM
Hammer 156, DV	85,- DM
Hammer 157, DV	85,- DM
Hammer 158, DV	85,- DM
Hammer 159, DV	85,- DM
Hammer 160, DV	85,- DM
Hammer 161, DV	85,- DM
Hammer 162, DV	85,- DM
Hammer 163, DV	85,- DM
Hammer 164, DV	85,- DM
Hammer 165, DV	85,- DM
Hammer 166, DV	85,- DM
Hammer 167, DV	85,- DM
Hammer 168, DV	85,- DM
Hammer 169, DV	85,- DM
Hammer 170, DV	85,- DM
Hammer 171, DV	85,- DM
Hammer 172, DV	85,- DM
Hammer 173, DV	85,- DM
Hammer 174, DV	85,- DM
Hammer 175, DV	85,- DM
Hammer 176, DV	85,- DM
Hammer 177, DV	85,- DM
Hammer 178, DV	85,- DM
Hammer 179, DV	85,- DM
Hammer 180, DV	85,- DM
Hammer 181, DV	85,- DM
Hammer 182, DV	85,- DM
Hammer 183, DV	85,- DM
Hammer 184, DV	85,- DM
Hammer 185, DV	85,- DM
Hammer 186, DV	85,- DM
Hammer 187, DV	85,- DM
Hammer 188, DV	85,- DM
Hammer 189, DV	85,- DM
Hammer 190, DV	85,- DM
Hammer 191, DV	85,- DM
Hammer 192, DV	85,- DM
Hammer 193, DV	85,- DM
Hammer 194, DV	85,- DM
Hammer 195, DV	85,- DM
Hammer 196, DV	85,- DM
Hammer 197, DV	85,- DM
Hammer 198, DV	85,- DM
Hammer 199, DV	85,- DM
Hammer 200, DV	85,- DM
Hammer 201, DV	85,- DM
Hammer 202, DV	85,- DM
Hammer 203, DV	85,- DM
Hammer 204, DV	85,- DM
Hammer 205, DV	85,- DM
Hammer 206, DV	85,- DM
Hammer 207, DV	85,- DM
Hammer 208, DV	85,- DM
Hammer 209, DV	85,- DM
Hammer 210, DV	85,- DM
Hammer 211, DV	85,- DM
Hammer 212, DV	85,- DM
Hammer 213, DV	85,- DM
Hammer 214, DV	85,- DM
Hammer 215, DV	85,- DM
Hammer 216, DV	85,- DM
Hammer 217, DV	85,- DM
Hammer 218, DV	85,- DM
Hammer 219, DV	85,- DM
Hammer 220, DV	85,- DM
Hammer 221, DV	85,- DM
Hammer 222, DV	85,- DM
Hammer 223, DV	85,- DM
Hammer 224, DV	85,- DM
Hammer 225, DV	85,- DM
Hammer 226, DV	85,- DM
Hammer 227, DV	85,- DM
Hammer 228, DV	85,- DM
Hammer 229, DV	85,- DM
Hammer 230, DV	85,- DM
Hammer 231, DV	85,- DM
Hammer 232, DV	85,- DM
Hammer 233, DV	85,- DM
Hammer 234, DV	85,- DM
Hammer 235, DV	85,- DM
Hammer 236, DV	85,- DM
Hammer 237, DV	85,- DM
Hammer 238, DV	85,- DM
Hammer 239, DV	85,- DM
Hammer 240, DV	85,- DM
Hammer 241, DV	85,- DM
Hammer 242, DV	85,- DM
Hammer 243, DV	85,- DM
Hammer 244, DV	85,- DM
Hammer 245, DV	85,- DM
Hammer 246, DV	85,- DM
Hammer 247, DV	85,- DM
Hammer 248, DV	85,- DM
Hammer 249, DV	85,- DM
Hammer 250, DV	85,- DM
Hammer 251, DV	85,- DM
Hammer 252, DV	85,- DM
Hammer 253, DV	85,- DM
Hammer 254, DV	85,- DM
Hammer 255, DV	85,- DM
Hammer 256, DV	85,- DM
Hammer 257, DV	85,- DM
Hammer 258, DV	85,- DM
Hammer 259, DV	85,- DM
Hammer 260, DV	85,- DM
Hammer 261, DV	85,- DM
Hammer 262, DV	85,- DM
Hammer 263, DV	85,- DM
Hammer 264, DV	85,- DM
Hammer 265, DV	85,- DM
Hammer 266, DV	85,- DM
Hammer 267, DV	85,- DM
Hammer 268, DV	85,- DM
Hammer 269, DV	85,- DM
Hammer 270, DV	85,- DM
Hammer 271, DV	85,- DM
Hammer 272, DV	85,- DM
Hammer 273, DV	85,- DM
Hammer 274, DV	85,- DM
Hammer 275, DV	85,- DM
Hammer 276, DV	85,- DM
Hammer 277, DV	85,- DM
Hammer 278, DV	85,- DM
Hammer 279, DV	85,- DM
Hammer 280, DV	85,- DM
Hammer 281, DV	85,- DM
Hammer 282, DV	85,- DM
Hammer 283, DV	85,- DM
Hammer 284, DV	85,- DM
Hammer 285, DV	85,- DM
Hammer 286, DV	85,- DM
Hammer 287, DV	85,- DM
Hammer 288, DV	85,- DM
Hammer 289, DV	85,- DM
Hammer 290, DV	85,- DM
Hammer 291, DV	85,- DM
Hammer 292, DV	85,- DM
Hammer 293, DV	85,- DM
Hammer 294, DV	85,- DM
Hammer 295, DV	85,- DM
Hammer 296, DV	85,- DM
Hammer 297, DV	85,- DM
Hammer 298, DV	85,- DM
Hammer 299, DV	85,- DM
Hammer 300, DV	85,- DM
Hammer 301, DV	85,- DM
Hammer 302, DV	85,- DM
Hammer 303, DV	85,- DM
Hammer 304, DV	85,- DM
Hammer 305, DV	85,- DM
Hammer 306, DV	85,- DM
Hammer 307, DV	85,- DM
Hammer 308, DV	85,- DM
Hammer 309, DV	85,- DM
Hammer 310, DV	85,- DM
Hammer 311, DV	85,- DM
Hammer 312, DV	85,- DM
Hammer 313, DV	85,- DM
Hammer 314, DV	85,- DM
Hammer 315, DV	85,- DM
Hammer 316, DV	85,- DM
Hammer 317, DV	85,- DM
Hammer 318, DV	85,- DM
Hammer 319, DV	85,- DM
Hammer 320, DV	85,- DM
Hammer 321, DV	85,- DM
Hammer 322, DV	85,- DM
Hammer 323, DV	85,- DM
Hammer 324, DV	85,- DM
Hammer 325, DV	85,- DM
Hammer 326, DV	85,- DM
Hammer 327, DV	85,- DM
Hammer 328, DV	85,- DM
Hammer 329, DV	85,- DM
Hammer 330, DV	85,- DM
Hammer 331, DV	85,- DM
Hammer 332, DV	85,- DM
Hammer 333, DV	85,- DM
Hammer 334, DV	85,- DM
Hammer 335, DV	85,- DM
Hammer 336, DV	85,- DM
Hammer 337, DV	85,- DM
Hammer 338, DV	85,- DM
Hammer 339, DV	85,- DM
Hammer 340, DV	85,- DM
Hammer 341, DV	85,- DM
Hammer 342, DV	85,- DM
Hammer 343, DV	85,- DM
Hammer 344, DV	85,- DM
Hammer 345, DV	85,- DM
Hammer 346, DV	85,- DM
Hammer 347, DV	85,- DM
Hammer 348, DV	85,- DM
Hammer 349, DV	85,- DM
Hammer 350, DV	85,- DM
Hammer 351, DV	85,- DM
Hammer 352, DV	85,- DM
Hammer 353, DV	85,- DM
Hammer 354, DV	85,- DM
Hammer 355, DV	85,- DM
Hammer 356, DV	85,- DM
Hammer 357, DV	85,- DM
Hammer 358, DV	85,- DM
Hammer 359, DV	85,- DM
Hammer 360, DV	85,- DM
Hammer 361, DV	85,- DM
Hammer 362, DV	85,- DM
Hammer 363, DV	85,- DM
Hammer 364, DV	85,- DM
Hammer 365, DV	85,- DM
Hammer 366,	

Mega Soft

WARE VERSAND

Sekt oder Selters?

1869	(DV)	76.90
A-Troin	(DV)	89.90
Abandoned Places 2	(MV)	69.90
Adventure Collection	(DV)	69.90
Airbus A-320 USA	(DA)	99.90
Ambermoon	(DV)	a.A.
Amberstar	(DV)	82.90
Ancient Art of War ...	(DA)	69.90
B-17 Flying Fortress	(DA)	74.90
Battle Isle Data Disk 2	(DV)	49.90
Battle Isle Team	(DV)	74.90
Body Blows	(DA)	56.90
Bundesliga Manager Pro 2.0	(DV)	76.90
Burntime	(DV)	a.A.
Campaign	(DV)	69.90
Choos Engine	(DA)	56.90
Chuck Rock 2	(DA)	54.90
Civilization	(DV)	82.90
Combat Air Patrol	(DA)	69.90
Dark Seed + Lösungsheft	(DV)	74.90
Das Schwarze Auge	(DV)	79.90
Der Patrizier	(DV)	79.90
Desert Strike	(DA)	62.90
Dune 2	(DV)	64.90
Dungeon Master/Chaos...	(DV)	72.90
Eishockey Manager	(DV)	79.90
Entity	(DA)	69.90
Eye of the Beholder 2	(DV)	89.90
Fire & Ice	(DA)	56.90
Flashback	(DV)	69.90
Football Manager III	(DV)	76.90
Formula One Grand Prix	(DA)	82.90
Frontier: Elite 2	(DA)	a.A.
Gateway to the Savage F.	(DV)	76.90
Goal	(MV)	59.90
Gobliins 2	(DV)	76.90
Gunship 2000	(DA)	72.90
Hannibal	(DV)	76.90
Hexuma + Lösungsheft	(DV)	94.90
Historyline 1914-1918	(DV)	86.90
Indiana Jones IV	(DV)	89.90
Jonathan	(DV)	89.90
Legend of Kyrandia	(DV)	69.90
Leisure Suit Larry 5	(DV)	67.90
Lemmings 2	(DA)	69.90
Lionheart	(DV)	62.90
Lotus 1-3 Pack	(DA)	64.90
Mad TV	(DV)	76.90
Mega Sports	(DA)	62.90
Morph	(E)	59.90
Nick Faldo Ch.ship Galf	(DA)	74.90
Nicky Boom 2	(DV)	69.90
Pinball Fantasies	(DA)	62.90
Pools of Darkness	(DV)	76.90
Populous 2 + Challenge	(DV)	79.90
Ragnarok	(DV)	a.A.
Sec. of Monkey Island 2	(DV)	89.90
Sensible Soccer 92/93	(MV)	56.90
Shadowworlds	(DA)	56.90
Sim Earth	(DV)	89.90
Space Legends	(DA)	86.90
Special Farces	(DA)	82.90
Starbyte No.2 Collection	(DV)	76.90
Street Fighter 2	(DA)	62.90
Subtrade	(DA)	a.A.
Superfrog	(DA)	56.90
Super Sports Challenge	(DA)	74.90
Syndicate	(DV)	69.90
The Greatest	(DV)	72.90
The Humans	(DA)	62.90
The Human Race Jurassic	(DA)	59.90
The Lost Vikings	(E)	64.90
Train It	(DV)	a.A.
Transarctica	(DV)	56.90
Traps 'n' Treasures	(DV)	69.90
TV Sports Baseball	(DA)	39.90
Walker	(DA)	66.90
Whale's Voyage	(DV)	69.90
Wing Commander	(DV)	49.90
Zool	(DA)	56.90
AD&D/Dungeons & Dragons Brettspiele		
D&D Basis-Spiel	(DV)	59.90
Abenteuer-Module/Figuren usw.		a.A.

Zubehör:

Umschaltplatine für Amiga 500 plus/A 600
+ IC ROM Kickstart V1.3
512 KB Speichererw., Uhr
2.0 MB Speichererw. f. A500, extern
mit Box, aufrüstbar auf 8.0 MB
(Mega Mix 500)
Ext. Laufwerk 3,5", absch.
Turbokarte 68030, 1 MB
Festplatten mit Controller, z.B.
35, 105 und 120 MB
Joysticks u. Lösungsbücher

DM 99.90
DM 59.90

DM 289.90
DM 139.90
DM 389.90

Tagesspreis
a.A.

Die angegebenen Preise sind Versand-Preise!

Täglicher Bestellservice

Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00 Uhr
So. 10.00 - 13.00 Uhr

0421/64483

HÜNTESTRASSE 2
27749 DELMENHORST

Versand per NN + 10.00
DM
bei Varkasse
Euroscheck + 6.00 DM
(Ausland Varkasse + 15.00 DM)

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten

TIPS & TRICKS

DIE SOLDEN

sichtbarer Zahlungsmittel habhaft werden. Ansonsten müßt Ihr hier nur ein Superschwert finden und auf lächelnde Schneemänner achtgeben, denn die grinsenden Frostmänner leben!

Wollt Ihr Euch auf dem grünen Schlachtfeld von **Goal!** reichlich mit Ruhm und Ehre bekleckern, so müßt Ihr eigentlich nur Dennis Knoblauchs Ausführungen und Matthias Sterns Schiedsrichtertabelle beherzigen — den Rest wird Thor, Schutzpatron der Fußballer, schon richten:

Name	gepflegte Fouls	Karten für Fouls	davon:	
			gelbe Karten	rote Karten
D.Nigg	70%	80%	100%	0%
J.Worrell	100%	60%	20%	80%
D.Allison	20%	100%	50%	50%
M.Bodeham	70%	80%	60%	40%
A.Buksh	80%	80%	30%	70%
S.Lodge	100%	40%	50%	50%
R.Dilkos	60%	70%	60%	40%
K.Morton	100%	60%	50%	50%
R.Groves	100%	40%	50%	50%
R.Milford	100%	30%	30%	70%
A.Gunn	90%	80%	90%	10%
V.Callon	70%	70%	60%	40%
M.Peck	70%	100%	60%	20%
D.Elleray	80%	50%	60%	40%
K.Hackett	100%	70%	80%	20%
R.Hart	100%	80%	60%	40%

Versucht, möglichst wenig zu grätschen! Im eigenen Strafraum liegt dabei die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß diese Aktion in einem Elfmeter für die gegnerische Mannschaft endet. Darüber hinaus scheuen die meisten Schiris nicht davor zurück, ein unsauber ausgeführtes Grätschen im Mittelfeld mit einer roten Karte zu bestrafen — also seht Euch vor! Eine wirksame Alternative zum gefährlichen Grätschen stellt folgende Methode dar: Wer einigermaßen viel Zeit (und Raum) zur Verfügung hat, kann einfach hinter dem Gegenspieler herlaufen. Nach einer kleinen Weile schubst unser Spieler seinen Vordermann, welcher daraufhin prompt auf die Nase fällt. Dieses kleine, unfeine und gut versteckte Foul übersehen die meisten Schwarzkittel!

Zum Thema Schiedsrichter verweisen wir auf die tolle Tabelle, die Matthias für Euch erstellt hat. Wer selbst gerne foult, sollte sich lieber einen Gesetzeshüter wie David Nigg besorgen — faire Mannschaften sind dagegen mit R.Hart gut beraten. Nur eine Sache solltet Ihr bei allen Schiedsrichtern beherzigen: Hat

ein Spieler bereits eine gelbe Karte gesehen und foulte noch einmal, wird er zu ca. 60 - 70% eine rote Karte erhalten. Ist ein Spieler vom Schiedsrichter schon mal verwarnzt worden, kassiert er beim nächsten Foul auf jeden Fall eine gelbe Karte! Harte Schiris greifen dabei durchaus auch mal zum roten Lappen.

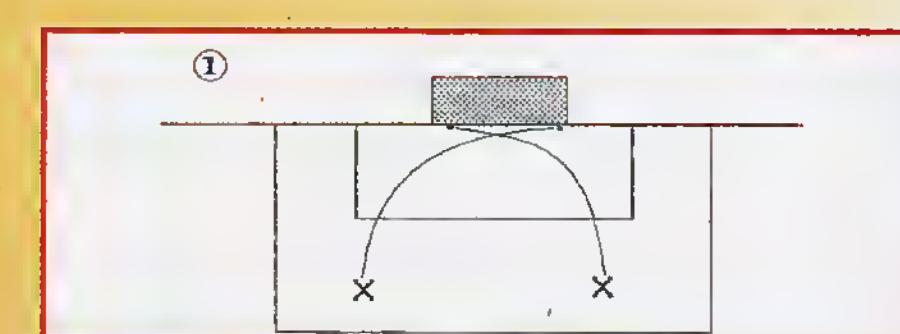
Wie man am besten einen Elfmeter provoziert: Einige Eurer Spieler besitzen eine gute Ballführung. Für sie stellt es kein Problem dar, ohne den Ball zu verlieren, lange im gegnerischen Strafraum herumzutänzeln. Nach einiger Zeit verliert der Computer meist die Nerven und foulte Euren „Ballisten“, daß es nur so rauscht. Zwingende Folge — ein Elfmeter! Die Pille bringt Ihr übrigens beim Elfer am sichersten links oben oder in der Mitte oben ins gegnerische Netz.

Auf Eurer Auswechselbank sollten ein Defensiv- und ein Offensivspieler sitzen. Erhält ein Verteidiger eine gelbe Karte, ist es ratsam, diesen vorsichtshalber gegen den Auswechselspieler auszutauschen. Versucht ein Stürmer, den Ball durch eine Grätsche ins Tor zu bringen, riskiert er dabei ebenfalls einen Gelbling; dann gilt natürlich auch: auswechseln! Sieht hingegen ein Mittelfeldspieler gelb, lohnt es sich, die Taktik von 4-3-3 auf 4-2-4 umzustellen und den Straftäter gegen einen Stürmer auszuwechseln. Generell sollte man allerdings auf frühes Auswechseln verzichten, da sonst für einen verletzten Spieler kein Ersatzmann zur Verfügung steht.

Die nun folgenden Torschuß-Taktiken lassen sich am einfachsten mit der 4-3-3-Taktik umsetzen:

zu Skizze 1:

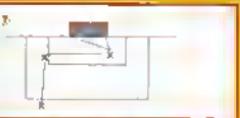
Man läuft entweder halb links oder halb rechts in den Strafraum und schneidet den Ball halbhoch in die entgegengesetzte Ecke. Sollte der Torwart das Leder noch zwischen die Finger bekommen, bleibt noch die Chance auf einen Abstauber.



zu Skizze 2:

Trabt mit einem Spieler halb links oder halb rechts in den Strafraum und schlägt im 5-Me-

z-Raum einen queren Paß. Wenn Ihr empfohlen, die 4-3-3-Taktik gewählt habt, steht nun ein weiterer Stürmer frei, und Ihr könnt Euch gemütlich eine Ecke des Tors aussuchen.



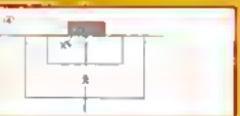
zu Skizze 3:

Dribbel mit dem Ball auf halb links oder halb rechts bis zur Strafraumgrenze und paßt dort Eurem zweiten Stürmer zu. Dieser braucht das Ei nur noch in die lange Ecke zu wuchten.



zu Skizze 4:

Einfach, aber wirkungsvoll! Lauft gerade auf das Tor zu und knallt dem Torwart die Kugel direkt vor die Mütze. Ein schlechter Keeper wird den Ball nur abklatschen können, was einem Eures Stürmers die Chance gibt, ihn erneut zu erreichen und ihn schließlich im langen Eck unterzubringen.



ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Christa Esser



h Train	DA 82.50	Cunaship 2000
2000 USA Edition	DA 89.-	Hannibal
Abandoned Places 2	DA 62.-	History Line
Ancient Art of War	DA 59.-	Indiana Jones 4
217 Flying Fortress	DA 68.-	James Bond 2 Al 200
Battle Isle 2	DA 49.-	Jonathan
Body Blows	DA 49.-	Kings of Adventure
Business Manager 2.0	DA 72.-	Legend of Kyrianda
Cloud Engine	DA 51.-	Lemmings 2
Cloud Rock 2	DA 45.-	Lionheart
Creatures 2	DA 46.-	Lost Vikings
Cooper	DA 68.-	Morph
Das schwarze Auge	DA 75.-	MacDonald Lund
Desert Strike	DA 57.-	Nicki Boon 2
Dune 2	DA 55.-	Oxyd ziel. Buch
Eukarzy Manager	DA 75.-	Pinball Fantasies
Entity	DA 35.-	Ragnarök
Fantastic Worlds	DA 27.-	Reach for the Skies
Flashback	DA 63.-	Sensibis Soccer 92/93
Goal (Kick Off 3)	DA 54.-	Silly Putty

DA 65.-	Sim Earth	DA 82.50
DA 69.-	Sports Masters	DA 55.-
DA 78.-	Strategy Masters	DA 72.-
DA 82.-	Streetfighter 2	DA 59.-
DA 50.-	Syndicate	DA 63.-
DA 79.-	Tomato Game	DA 37.-
DA 58.50	Transurica	DA 51.-
DA 55.-	Trolls	DA 46.-
DA 53.-	TV Sports Baseball	DA 31.-
DA 58.-	TV Sports Boxing	DA 31.-
DA 68.50	Walker (Hypnosis)	DA 58.-
DA 48.-	Waxworks	DA 89.-
DA 65.-	Whales Voyage	DA 63.-
DA 59.-	Wing Commander 1	DA 49.-
DA 58.-	WWF 2 Europ. Ramp.	DA 49.-
DA 58.-	Zool für Al 200	DA 51.-

Wir vorsendenden ausschließlich
im Sicherheitsrahmen ohne
Abholkosten.

Ebenfalls im Angebot: Anwen-
dersoftware, sowie Software
für andere Computersysteme

+++ ZUBEHÖR +++

Leerdisketten 3,5" 10er	8.90
3,5" externes Laufwerk	125.-
512 KB für A500	59.-
1 MB für A500 plus	69.-
2 MB für A500 intern	209.-
400 dpi Mouse	48.-
Blizzard Turboboard	219.-
Superbase 4 deutsch	369.-
TruePaint	DA 179.-
PageSetter 3	DA 159.-
Directory Opus V.4.0	DA 119.-
Final Copy II	DA 245.-
TurboPrint Prof. 2.0	DA 139.-
X-Copy & Tools (NEU)	DA 74.-

ESSER - SOFT KÖLN
Goldfusenweg 14
50829 Köln

Versand: 10,- DM für Volumen bis 1 kg
bei Nachsendung Prei DM 10.00 - UPS DM 15.00
Ankunft vor Werktagen per EC-Scheck DM 12.00
*Per Droschke: 10,- DM
Telefon: 0221/58 61 17
Telefax: 0221/58 49 46
BTX: ESSER/SOFT

Wer trampelt so spät über die Alpen dahin? Der Hannibal ist's — nichts Gutes im Sinn! Rom zu nehmen, das war sein Ziel — doch auch seine Elefanten brachten nicht viel! Damit Hannis digitales Alter ego nicht ein ähnliches Schicksal erleiden muß, hat sich Henning Mahn die Mühe gemacht, allen Sonn- und Feiertagsfeldherren die größten Stolpersteine auf ihrem steilen Pfad über die Alpen aus dem Weg zu räumen.

benötigt Ihr ja nicht) aufzukaufen könnt. Auch Söldner lassen sich hier in rauen Mengen anwerben. Konzentriert Euch besonders auf römische Siedlungen; sie dürfen Ihr nach Herzensus lustig belagern und plündern. Neutralen Städte sollten nur bei Ebbe in der Imperiums- sowie Armeekasse ausgeräumt werden — sonst schadet die Sache Eurem Image zu sehr. Sobald Ihr im Karthagischen Reich mit Euren beiden Armeen genug Söldner angeworben habt, kehrt Ihr zurück nach Karthago und vereinigt die beiden Truppen wieder zu einem großen Heer. Kauft in Karthago anschließend Schiffe für die Überfahrt nach Sizilien.

Zu Beginn des Spiels besitzt Ihr drei Armeen. Diese Armeen werden in je zwei gleich große Hälften aufgeteilt. Somit habt Ihr also sechs kleinere Truppen zur Verfügung, die schneller Söldner anwerben, Pferde und, wenn möglich, auch Elefanten einkaufen. Nehmt jetzt ca. 80% des Geldes aus der Imperiumskasse und transferiert es in die Armeekasse. Die Steuern und Zuschüsse für Städte sollte Ihr unverändert übernehmen, sonst gibt es Komplikationen. Da die bösen Römer versuchen werden, nach Spanien vorzudringen, und Ihr diesen Übergriff auf jeden Fall verhindern müßt, ist es zwangsläufig, eine Armee von ca. 60.000 Mann in Spanien zu stationieren. Die beiden Truppen in Karthago (eigene Hauptstadt), die man ja durch die Teilung erhalten hat, läßt Ihr in der nahen Umgebung Söldner anheuern, Pferde, Elefanten und Tagesrationen kaufen.

Den anderen drei Armeen befiehlt Ihr, auf dem Landweg Richtung Rom zu marschieren. Das dauert zwar etwas länger, hat aber auch gewaltige Vorteile: Der Landweg führt Euch durch viele Städte, in denen Ihr alles bis auf die Schiffe (die

DIE SOLIDEN

sie werden entweder erstickt, verhungern oder aber desertieren.

Im neuen Jahr erhalten Ihr etwas Verstärkung durch ein Soldatenkontingent, das automatisch an jedem Jahresanfang zu Ihren Truppen addiert wird. Wenn Ihr nun genügend Soldaten habt, könnt Ihr mit der Belagerung Roms beginnen. Aber wirklich nur mit ausreichender Truppenstärke! Die Verteidigungskraft der Stadt ist abhängig von der Stärke der Stadtarmee und der Befestigung. Beide Faktoren multipliziert ergeben die Anzahl der Soldaten, die Eurem Belagerungsgruppe gegenüberstehen. Es ist also nicht ratsam, Rom mit weniger als 200.000 Soldaten anzugreifen. Solltet Ihr nicht so viele Männer haben, gibt es zwei Möglichkeiten, weiterzumachen:

1. Ihr beginnt trotzdem mit der Belagerung. Mit etwas Glück hat Rom gerade angefangen, die Erste einzufahren, und hat somit nicht genügend Proviant für eine längere Belagerung.

2. Ihr belagert eine Stadt vor Rom und besetzt diese anschließend. Nun bildet Ihr einige kleine berittene Abteilungen (je ca. 500 Männer mit Pferden), die neue Söldner anwerben und Material einkaufen sollen. Ausreichend versorgt, kehrt Ihr zu Hauptarmee zurück, schließt alle Armeen wieder zu zwei großen zusammen und belagert Rom, bis es sich ergibt.

Sobald Ihr Rom erobert habt, ist das Spiel gewonnen, vorausgesetzt, die bösen Römer haben Eure Hauptstadt Karthago nicht in ihrer Gewalt...

Sein Name — Kern, Roland Kern. Sein Auftrag — die

Ausrottung der widerlichen Alien-Brut. Sein Job — die Gefahr. Eiskalt, berechnend und reaktions schnell hat er alle zwölf Levels der *Alien Breed 1992 Special Edition* überstanden und berichtet heute und hier von seinen grauenhaften Erlebnissen:

Vorweg ein kleiner Tip: Wer sich mit den holographischen Buchstaben-Codes in einen höheren Level teleportiert, erhält eine bestimmte Anzahl Credits, unabhängig davon, wieviel er vorher besaß. Die Anzahl der Credits hängt von der Schwierigkeit des Levels ab und wird bei „2 Players/Share Credits on“ verdoppelt. Eine empfehlenswerte Taktik ist etwa, im ersten Level knapp 24.000 Credits aufzusammeln, dann am Computer einen Scanner, zwei Keypacks und Ammo zu kaufen. Man teleportiert anschließend z.B. in Level 6 und verfügt nun wieder über 30.000 bzw. 60.000 Credits; damit sollte für Spieler 1 eine passable Waffe zu kaufen sein. Übrigens: Wer mehr als 65.535 Credits ansammelt, wird in der mit vorliegenden Version durch einen Fehler des INTEX-Computersystems belohnt. Der Computer zeigt nun als Guthaben eine fiktive Zahl zwischen 3 und 5 Millionen an. Damit sollte ein Laser angeschafft werden. Die astronomische Zahl verschwindet nach dem Kauf zwar wieder; im Endeffekt verfügt man aber dennoch über einen Überschuss von etwa 60.000 Credits. In höheren Levels lohnt es sich, viele Keypacks zu kaufen. Wer eine neue Waffe kauft, erhält im übrigen zwei Clips Munition gratis! Den Scanner nur einmal kaufen, dafür möglichst bald. High Energy Injections sind erst in

höheren Levels sinnvoll, da dort bringt's ausreichende Verstärkung mit First Aid Kits. Wenn möglich, solltet Ihr unbedingt zu zweit spielen. Shared Credits dabei auf Stolen; der Kampf gegen die Aliens ist schwer genug, also die Beute besser brüderlich teilen. Nun die Levels im einzelnen:

Level 1:

Docking Bay. Sehr leicht. Alle erreichbaren Schlüssel anssammeln, dann im Bay 3 von den vier Maintenance-Areas die linken drei auslösen (bzw. alle vier, wenn man vor hat, den Level per Holo-Code zu verlassen). Ausgang über die rechten Maintenance-Thüren im Bay 1.

Level 2:

Code XXDFA. Power Subsystems. Mittel. Ziel, die vier Generatoren zu zerstören, dauert 60 Sekunden Zeit, um zum Decklift in Levelmitte zurückzukehren. Alitus schlägt abermals aus Löchern im Boden, aussonst keine Probleme. Zügig, aber nicht hektisch zu spielen. Der westliche Generator ist am besten bewacht. Es empfiehlt sich, den nördlichen Generator zuletzt zu zerstören (nur acht Sekunden vom Decklift entfernt), doch erst nachdem man in diesem Sektor das reichliche Geld eingesackt hat. Mehrere Computer.

Level 3

Leicht. Ziel ist es, die Fire Doors zu schließen. Achtung: Falschinformation in der Missionanweisung. Die Mission gilt bereits als geschafft — und damit wird der 40-Sekunden-Alarm ausgelöst —, wenn erst drei der vier Fire Doors geschlossen sind. Folgende Taktik wird empfohlen: eine langsame Wanderung im Uhrzeigersinn (sonst gibt es Probleme mit zu wenigen Schlüsseln und sieben versperrten Türen), wobei die südöstliche Fenertür nicht geschlossen werden darf. Ansonsten so gut wie alle Kammern und Sackgassen ausbauen; reichliche Bente. Im Südwesten Computer, erhöhte Konzentration im Nordwesten wegen der knifflig platzierten Feuertür. Die Feuertür im Nordosten als letzte schließen, dann rasch nach Süden zum Decklift.

Level 4:

Code RTHAA. Mittel, aber unübersichtlich. Ein einziges Labyrinth ohne Munition, Geld oder Computer. Nur drei Schlüssel im Norden, die man unbedingt holen sollte. Zuerst nach Westen, dann nach Süden, nach Osten durch zwei Türen, bis man etwa in Levelmitte ist (beim ovalen Zentrum). Weiter ganz nach Osten, nach Süden, durch zwei Türen, nach Westen. Zügig spielen, mit Munition sparen. Vorsicht vor den flinken Miniatur-Aliens und den tödlichen Bodenlöchern. Scanner dringendst empfohlen!

Level 5:

Mittelschwierig. Überlegt und ohne Illust spielen. Alle Kammern und Sackgassen betreten, um die gigantischen Geld- und Schlüsselschätze aufzusammeln. Etwa im Uhrzeigersinn durchzugehen; mehrere Computer, großzügige Schätze. Im Osten befindet sich ein großer Raum mit dem ersten Riesenalien; die Tür schließt sich, sobald man den Raum betreten hat. DANGER! Keine Panik, nicht weglassen, sondern entschlossen unter Dauerbeschluß nehmen. Danach 100 Sekunden überreichliche Zeit, um in südwestlicher Richtung durch mehrere La-

DIE SOLIDEN

saturen zum Decklift zu gelangen.

Level 6:

Code LAAEA. Mittel. Taktik wie in Level 5. Noch mehr Geld zu holen, im Westen ein Extraleben, im SSW einziger Computer. Achtung, kniffliger Schluß: In südöstlicher Ecke befindet sich Decklift, östlich davon eine Kammer mit 10.000 Credits und einem scheinbaren Extraleben. Achtung: Auf das Geld unbedingt verzichten, wenn versehentlich das Gesicht berührt wird, wird bereits der Alarm ausgelöst, wobei man in nur zwei Sekunden den Lift erreichen muß. Dies ist nur möglich, wenn man das Gesicht von der linken Seite ganz knrz berührt und schnellstens zum Lift hetzt. Ansonsten absolutes Game Over.

Level 7:

Engineering Main Deck. Ein bisschen schwieriger. Ein umfangreicher, etwas kompliziert aufgebaute Level; Scanner höchst empfehlenswert. Es ist unzutreten, zuerst den nordöstlichen Gang bis zum Computer zu gehen; dort ist in unmittelbarer Nähe eine firedoorähnliche, verschlossene Tür. Diese Position und den nun folgenden Weg sollte man sich gut einprägen. Nun langsam im Uhrzeigersinn weitergehen, dabei alle Schätze abräumen. (In der Mitte des Levels, nördlich des Grabens, ist ein Extraleben zu ergattern. Vorsicht vor den scheußlichen Maden und den tödlichen Löchern im Boden.) Im NW-Tell befindet sich ein Graben mit einem Aufgang. Den Graben noch *nicht* betreten, sonst ist alles aus. Man sollte nun anhand des Scanners die kürzestmögliche Route von der anfänglichen nordöstlichen

geschlossenen Feuertür zum nordwestlichen Graben (etwa im Uhrzeigersinn) und zurück ausütfeln und diese mehrere Male schnell durchlaufen, um unter Zeitdruck den Weg rasch zu finden. Dann von NW aus weiter nach rechts, Extraleben holen, durch pulsierende Laser-Tür hindurch. Eine riesige Ausgebüll unsere schlammsten Alpinäume versucht uns bei lebendigem Leibe zu verspeisen. Wir erweisen uns als etwas scharf und unbekömmlich gewürzt (mit Bomben und Granaten). Nicht weit rechts vom Eingang aufstellen und innerlich unter Dancerfener nehmen. Danach 100 Sekunden Zeit, um zum Lift zu gelangen. Man läuft nun ohne Aufenthalt den vorher ausgetüftelten Weg zum nordöstlichen Madengraben, springt hinein, nach links zum Aufgang, binauf, nach rechts, dann nach oben und weiter zum Decklift. Eine sehr knappe Sache, daher den Weg wirklich mehrmals üben.

Level 8:

Code UYFTA. Mittelschwierig. Neue Überraschung: Der Decklift ist hinüber. Wir müssen über Warnungs schächte weiter, geschnitten ist Duct 3. Im Westen befinden sich Duct 1 und 2, man kann dort eine Menge Geld und Schlüssel aufsammeln, allerdings keineswegs in irgendwelche Madengräben und Läser türen im Westen gehen. Der Weg führt uns nach rechts; die Feuertür ist bereits von Anfang an versteckt (keine Panik), daher weiter nach oben durch etwa zehn Türen. Nun kann man den östlichen Teil des Levels erforschen, dabei immer wieder zum Computer zurück, um Munition zu kaufen. Wer mindestens sechs Schlüssel hat, kann sich im

mittleren Osten auf einen Sitz 40.000 bis 50.000 Credits holen. Im nordöstlichen Teil befindet sich Duct 3; man sollte sich jedoch vorher noch die zwei Extraleben im Nebenraum organisieren. Wichtiger Hinweis: In einigen frühen Versionen des Spiels war ein Bug versteckt, so daß man Duct 3 gar nicht erreichen und Level 8 somit nicht beenden konnte. Die einzige Möglichkeit für die Besitzer dieser Version besteht darin, sich von Level 8 direkt in Level 10 zu warpen (mit Passwort PPEAB). Das ist kein großer Verlust, denn Level 9 ist sowieso ziemlich fad.

Level 9:

Extrem leicht, aber unübersichtlich. Dieser Level nimmt eine Sonderstellung als ein Verbindungsstrakt vom Duct 3 zum Kernreaktor auf Level 10 ein. Kein einziges Alien zu sehen, aber das labyrinthartige System ist verwirrend genug. Geschwindigkeit ist Trumpf: Nach etwa 20 Sekunden geht ein Alarm los, wobei man nun innerhalb weiterer 80 Sekunden den Decklift erreichen muß. Achtung: Ohne Scanner ist diese Etage kaum zu schaffen. Der Ausgangspunkt ist etwa im Nordosten, der Decklift im Südwesten. Er befindet sich — auf die aktivierte Scannerkarte bezogen — etwa zweieinhalb Zentimeter über dem i des Wortes „Time“.

Level 10:

Code PPEAB. Central Reactor Core. Schwierig. Hier befindet sich der Kernreaktor. Schlüssel, Munition, erste Hilfe etc. reichlich vorhanden. Viele Terminals. Wer in diesen Level per Passwort einsteigt, muß sich unbedingt den Scanner und nach Möglichkeit den Laser besorgen. Vorsicht

Tel.: 0581-43519

Fax: 0581-44327

1869	DA	64,95
A-Train	DA	69,95
A-Train Construction Set	DA	44,95
Abandoned Plains 2	DA	59,95
Airbus A320 USA-Edition	DA	69,95
Apocalypse	DA	44,95
Armour Gauntlet 2	DA	59,95
Arabian Nights	DA	59,95
ATAC	DA	59,95
D-17 Flying Fortresses	DA	69,95
Battle Isle Data Disk 2	DA	44,95
Bilmap Brother Vol. 2	DA	49,95
Body Blower (Update)	DA	49,95
Bundesliga Manager Prof. 2.0	DA	59,95
Civilization	DA	74,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contaphorm	DA	39,95
Creatures	DA	44,95
Darkside 1.3	DA	69,95
Daughter of Serpent	DA	69,95
Das Patrizier	DA	69,95
Desert Strike	DA	49,95
Dune II	DA	54,95
Elshockey Manager	DA	67,95
Elvira 2	DA	49,95
Entity	DA	59,95
F-15 Strike Eagle 2	DA	39,95
Fallen Empire	DA	74,95
Flies - Attack on Earth	DA	64,95
Fly Master	DA	59,95
Gateway Savage Frontier	DA	64,95
Goal!	DA	54,95
Gunship 2000	DA	64,95
Hannibal	DA	59,95
Hired Gun	DA	59,95
History Link 1914-1918	DA	74,95
Hemas Kuru	DA	49,95
Jonathan	DA	74,95
KGB	DA	49,95
Kings of Adventure	DA	64,95
Loftus Sell Lorry 5	DA	59,95
Lonhurk	DA	49,95
Liberation - Captive 2	DA	49,95
Loom	DA	34,95
Loter Compilation (1,2,3)	DA	49,95
Mr. Tonk Platoon	DA	34,95
McDowell Land	DA	49,95
Hick Fable Goll	DA	69,95
OB Imperium	DA	14,95
Pirates!	DA	29,95
Prophecy of the Shadow	DA	64,95
Sim City Deluxe	DA	69,95
Spira Legend	DA	64,95
St. Thomas	DA	59,95
Superfrag	DA	49,95
Super Hero	DA	59,95
The Greatful	DA	49,95
The Last Vikings	DA	64,95
Transcend	DA	54,95
Taricano 2	DA	14,95
Walker	DA	49,95
War in the Gell	DA	64,95
Whale's Voyage	DA	59,95
Zak McKracken	DA	34,95
Gesamt-KATALOG '93/94 mit über 3.000 Bildern und Computerspielen	DA	5,50
Deutschlandkarte	DA	1,95
ROM 2.05 HD	DA	49,95

Sonderangebote: Nur solange Vorrat reicht!
Chuck Rock 2 - Son of Chuck DA 39,95
Flashback DA 34,95
Lemmings 2 - The Tribes DA 49,95
Syndicate DA 54,95
YO JOE! DA 54,95

Versandkosten:
Vorkasse DM 7,90 Ausland DM 25,-
Nachnahme DM 12,- + HN Gebühr
Ab DM 300,- versandkostenfrei.

DIE SOLIDEN

vor dem Mini-Aliens! Die eigentliche Mission spielt sich nur in der nördlichen Hälfte ab. Es gilt, sich nach Osten durchzukämpfen, bis man vor einem langen Tunnel zum Kernreaktor steht. Noch nicht betreten, sondern die Taktik aus Level 7 anwenden: erst mal zum Decklift zurück und dann wieder zum Reaktor, ein paarmal wiederholen, bis man den Weg flüssig und fehlerfrei findet. Dann erst in den Reaktor eindringen, auf die im Kreis herumliegenden Satelliten schießen. Wenn der Alarm losgeht, hat man noch 80 Sekunden bis zum Decklift. Wer hier nicht schon geübt hat, ist hoffnungslos verloren.

Level 11:

Schwierig. Panik pur: Der Lift crasht, und wir finden uns in einem ungemütlichen Zwischenschacht ohne Licht wieder. Aliens schießen von allen Seiten auf den Spieler zu, und die Munition geht auch langsam aus.... Nach Möglichkeit Kontrast und Helligkeit am Monitor hochdrehen, um wenigstens schemenhaft den Weg erkennen zu können. Achtung: Auf keinen Fall die quadratischen schwarzen Flächen (etwa 3 x 3 cm) berühren, sonst geht sofort der Alarm los. Zuerst bewegt man sich ziemlich gerade nach Norden zum Terminal. Es ist das letzte im ganzen Spiel. Unbedingt die Munition vollständig auffüllen — der Laser ist jetzt beinahe unverzichtbar. Wer den Scanner noch nicht hat, kann sich gleich den Gnadentreffer geben! Der Decklift befindet sich im äußersten Südosten. Man bewegt sich zügig nach Osten (oft den Scanner benützen), dann nach Süden, Westen, Süden, Osten, Norden, Osten, Süden. Klingt

verwirrend, ist aber auf dem Scanner ziemlich klar. Kurz vor Schluss kommen noch ein paar häßliche Maden hinzu, dann endlich der ersehnte Decklift.

Level 12:

Die ultimative Herausforderung. Alles ist mit Schleim überzogen, und laufend schlüpfern neue Monster aus stinkigen Eiern. Der Scanner funktioniert nicht mehr, Terminal nicht zu sehen, spärlichste Munition. Ein paar allgemeine Tips: Vorsicht vor den Tentakeln. Nicht über die kleinen Eier am Boden laufen, sie platzen sonst auf, und jede Menge Aliens springen einem ins Gesicht; wenn man über ein Ei nahe einer Wand läuft, kann es sein, daß man sich überhaupt nicht mehr bewegen kann. Mit Munition sparen. Man bewegt sich nach Osten, dann nach Norden und sucht hier einen durch zwei Türen versperrten Gang, der noch nicht verschleimt ist.

Hier geht's lang, bis man nach einer Weile im Westen rauskommt. Von hier aus nach Süden, dann immer weiter nach Osten. Irgendwann steht man vor einer großen Kammer... die Mutterbestie ist nicht mehr weit. Tiel durchschatten, dann rein in die Hölle, bisschen nach Norden und *sofort* Feuer eröffnen, bevor sich das Scheusal zu röhren beginnt. Die rumliegende Munition holt man sich erst, wenn die eigene endgültig ausgegangen ist. Wer schnell ist, schafft das Biest mit einem einzigen Clip Munition — wenn man Pech hat, klappt's auch nach vier noch nicht.... Wer alles erledigt hat, springt schnell in den letzten Lift zur Rettungskapsel und bewundert die Endsequenz (very brillish).

Welt 1 - Level 1



Welt 1 - Level 2

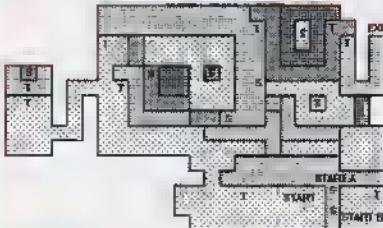


Welt 1 - Level 3



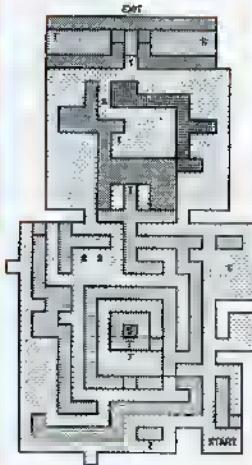
Markus und Christopher Kassulke haben sich in der **Chaos Engine** als Kartographen versucht. Das Ergebnis ihres noblen Strebens kann Ihr in Form von folgenden 16 Levelkarten bewundern.

Welt 1 - Level 4

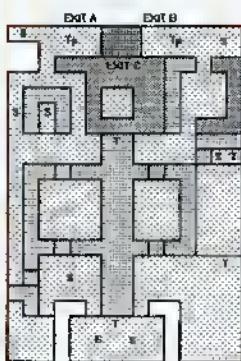


CHAOS ENGINE

Welt 2 - Level 1



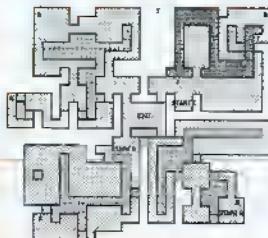
Welt 2 - Level 2



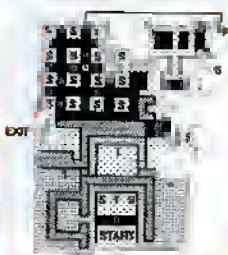
Welt 2 - Level 3



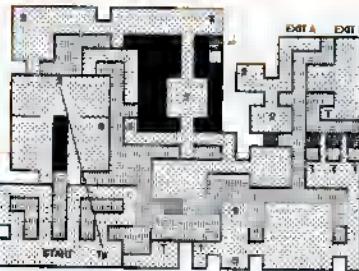
Welt 2 - Level 4



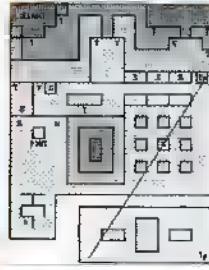
Welt 3 - Level 1



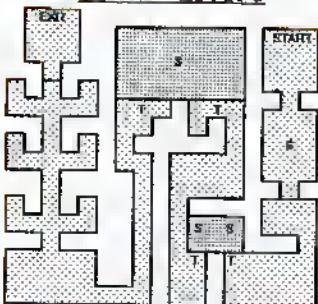
Welt 3 - Level 2



Welt 3 - Level 4



Welt 3 - Level 3



Legende:

S= Schalter
T= Treppe

Je dunkler die
Schattierung, um so
höher die Ebene im
Level.

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Per Jeker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürzt

A320 Airbus USA Edition

Anderthalb Jahre nach dem Jungfernflug hat Thalions Passagiermaschine nun den Sprung über den großen Teich gewagt — als kleinen Vielflieger-Bonus bekam der Airbus dazu gleich ein paar neue Instrumente spendiert.

Dieses völlig eigenständige Programm begnügt sich mit einer Disk, bringt aber dank des umfangreichen Karten- und sonstigen Begleitmaterials mindestens so viel Gewicht auf die Waage wie der europäische Vorflieger. Die literarische Unterstützung kann man auch gut gebrauchen, schließlich umfassen die beiden getrennt anwählbaren Szenarien den gesamten Nordosten der USA und die Westküste von der kanadischen Grenze bis hinunter nach New Mexiko — das sind alleine schon über 240 Flughäfen! Wer allerdings glaubt, daß es hier aus der Luft die Cowboys beim Almabtrieb beobachtete kann, der hat (wieder) auf den falschen Flieger gesetzt...

Während die Start- und Landebahnen noch exakt der Realität nachgebildet sind, erscheinen selbst die größten Städte nur als triste graue Flecken in der ansehnlich herzlich detaillierten Landschaft. Lediglich nichts sind diese Flecken mit einem Punkteraster überzogen, das den Eindruck eines urbanen Lichtermeeres vermitteln soll. Auch temporär hilft die Grafik



keinen Pünktchen aus der Kantine, akustisch wartet nach der Intromusik à la Pink Floyd nur noch das heisere Triebwerkertauschen im Cockpit. So weit, so bescheiden, doch gibt es auch viel Erfreuliches zu verbreiten:

Ein zusätzliches Display zeigt nun die „True Air Speed“ an, also die tatsächliche Geschwindigkeit über Grund. Außerdem wird man neuerdings ständig über die Lage der Wolkendecke auf dem laufenden gehalten, und die frisch hinzugekommene Zeitraffermodus beschleunigt die Reise doch erheblich. Die Navigationsgeräte werden per Maus bedient, der Steuerknüppel mit dem Freudenknüppel, und die Tastatur ist ebenfalls nicht zu knapp belegt. So praktisch die erweiterten Flughilfen auch sein mögen, die Beherrschung des schweren Stahlvogels ist dadurch nicht einfacher geworden. Ohne Autopilot pendelt das gute Stük um die Querachse, nimmt also die Nase ständig rauf und runter, was nur sehr schwierig unter Kontrolle zu bringen ist. Der Anflug in höhere Rangstufen, wo man bei den Qualifikations- und Prüfungsflügen auf den Digi-Chauffeur verzichten muß, wird damit zur echten Herausforderung.



DER REALO DER LÜFTE

Bei aller Hochachtung von dem hier gebotenen Realismus, ein wenig mehr Action hätte der Geschichte nicht geschadet. Selbst die altehrwürdigen Lufthansa-Schulungssimulationen verfügen über eingebaute Notfall-Szenarien wie Triebwerksausfall und Vogelschwarmangriff — aber selbst normaler Luftverkehr hätte die Sache schon interessanter gemacht. Vor allem, da das Programm (entgegen der Aussage im Handbuch) sowieso über mit einem Megabyte läuft, warum also nicht gleich eine „vollwertige“ 1-MB-Version mit mehr Grafik und netten Zusatzeffekten? In seiner jetzigen Form werden wohl wieder nur angehende Luftfahrer so richtig auf den diffizilen Digi-Airbus fliegen. (nw)

A 320 AIRBUS USA EDITION (THALION)

FUGSMODULATION

66% REALISMUS PUNKT	
GRAFIK	62%
ANIMATION	61%
MUSIK	59%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	67%
DAUERSPASS	69%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 119,-

SPÜCHERBEDARF	1 MB
EIGEN/ZWEITLOPPY	1 MB
NETZ-INSTALLATION	JA
SPIELEHARIB	DEUTSCH
SPIELESTANDE	ANLEITUNG

CHAMPIONSHIP MANAGER '93 VS. TREBLE CHAMPIONS 2

Die Kombination von Sport und Wirtschaft muß nicht immer gleich Kampftrinken bedeuten: Heute berichten wir live aus dem vollbesetzten Joker-Stadion über das Freundschaftsspiel zweier Soccer-Managers.



Championship Manager '93

Zuerst rollen die drei Disks des Championship Managers ins Stadion und nehmen an der 1-Megabyte-Linie Anstellung. Kurz darauf erscheint auch die Solo-Scheibe vom 2. FC Treble Champions, läuft sich an der 512-KB-Marke warm — und schon erönt der Anpfiff!

HALBZEIT



Championship Manager '93

Vorgängers ist. In Kurzfassung heißt das, wir haben es wieder mit einem reinen „Trainer-Manager“ zu tun, der auf wirtschaftliche Elemente wie Stadionausbau und Sponsorenwerbung großzügig verzichtet.

Dasselbe in Knallrot kriegt man von den Treble Champions geboten, die bei näherer Betrachtung auch bloß ein Update der Krücke aus dem vorigen Jahr darstellen. Hier darf nur ein einziger Teamchef den Schwierigkeitsgrad und die gewünschte Liga auswählen, sie auf den Transfermarkt stürzen, Freundschaftsspiele veranstalten, die Trainingszeiten festlegen — und sogar das Stadion ansbauen.

HALBZEIT



Treble Champions 2

Nach der Pause sinkt das Niveau der beiden Kontrahenten endgültig ins Bodenlose: Der

Championship Manager kann zu seinen Gunsten gerade noch die halbwegs akzeptable Handhabung ins Feld führen, während sein Treble-Kollege vom Präsidium nicht mal eine Maus gestellt bekam und ausschließlich via Tastatur Karriere machen darf. Die Optik besteht hier wie dort zu 99 Prozent aus Menüs, Balkendiagrammen und endlosen Zahlentafeln, der Championship Manager wirft darüber hinweg eine kurze Titelmelodie in die Präsentationsschlacht. Verständlich, daß das Publikum langsam unruhig wird und immer lauter sein Eintrittsgeld zurück verlangt; deshalb brechen wir die restlos enttäuschende Begegnung hier auch ab und erwähnen nur noch der Vollständigkeit halber, daß (natür-

lich) bei keinem der beiden Games irgendwelche besonderen Features zu entdecken waren.

ENDSTAND

Das Resultat ist ein klares 0:0, wobei der Championship Manager zumindest anfangs ein paar später nicht eingelöste Hoffnungen geweckt hat — aber bis zum Anstieg in die Bezirksliga ist es aneh für ihn noch ein tanger und steiniger Weg... (rt)



Treble Champions 2

CHAMPIONSHIP MANAGER '93 (DOMARK)

SOCCER-MANAGER

28%
„ABSTEIGER“



GRAFIK

17%

ANIMATION

20%

MUSIK

20%

SOUND-FX

27%

HANDHABUNG

27%

DAUERSPASS

29%

FÜR GEUBTE

DM 69,-

SPACHERBEDAUF

1 MB

DISKS/ZWEIFLOPPY

3 JA

HD-INSTALLATION

JA

SPEICHERBAR

Spielstand: 1

DEUTSCH

NEIN

TREBLE CHAMPIONS 2 (CHALLENGE SOFTWARE)

SOCCER-MANAGER

7%
„MANAGERSKID“



GRAFIK

3%

ANIMATION

—

MUSIK

—

SOUND-FX

—

HANDHABUNG

21%

DAUERSPASS

8%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS

DM 59,-

SPACHERBEDAUF

512 KB

DISKS/ZWEIFLOPPY

1 NEIN

HD-INSTALLATION

NEIN

SPEICHERBAR

Spielstand: 3

DEUTSCH

NEIN

NICKY 2

Das Helden sprite trägt nicht mehr gar so viel Babyspeck mit sich herum, vom Spielerischen her hat Nicky Boom in der Fortsetzung dagegen an Gewicht zugelegt — so muß es sein!

Dem Vorgänger bescheinigte unser Test unüberschrebbare Anleihen bei „Magic Pockets“ — und dem Nachfolger hat Hersteller Microdis eine Vorgeschichte verpaßt, die bis auf winzige Nuancen der Story des Bitmap-Brothers-Opus gleicht: Eine unbekannte Macht hat sich des Platformreiche bermächtigt und das gesamte Spielzeug unseres Helden kreuz und quer im Gelände verteilt. Schon in seinem ureigenen Interesse muß Nicky jetzt die sechs Levels nach seinem Privatleumut durchkämmen, darüber hinaus erwartet man von ihm, daß er die Ursache allen Übels aufzufindig macht. Unbestätigten Gerüchten zufolge handelt es sich dabei um die Schwester der Schrumpelhexe aus Teil eins...

Als Dank für seine Befreiung ein Spiel vorher hat Nickys Großvater seinem heldhaften Enkel eine Zaubergrube geschenkt, so daß diesmal nicht nur gelaufen und gehüpft, sondern auch ausgiebig geflogen wird. Das Tier hat jedoch leichte Startallüren: Sobald man es auch nur eine Sekunde allein läßt, um z.B. per pedes eine Höhle zu erkunden, verdrückt es sich so-

fort! Dementsprechend sucht der Hauptdarsteller hier auch des öfteren nach seinem eigenständigen Reitvogel, denn ganz auf die Gans verzichten kann er nicht. Okay, er könnte natürlich schon, aber dann würde ihm die Übermacht der giftspeienden Fliegenpilze, wildgewordenen Bienen, teuflischen Fledermaus etc. als bald zur Verzweiflung treiben. Das einzige Nette an den Bienen ist, daß sie in vielen verschiedenen Arten auftreten, je nachdem, ob man sich im Grasland, dem Dschungel, in der Vulkan- oder Wolkenwelt aufhält. Diesmal zerren auch deutlich mehr Feinde (und Fallen) an den fünf Bildschirmleben, die entweder nach alter Gewohnheit durch Draufhäpfen erledigt werden, oder man versucht, sie durch Bewurf mit grünen Kugeln kleinzukriegen.

Bei den aufsammelbaren Extras sind ebenfalls ein paar Veränderungen

zu vermerken: Die Bom-

ben



und Minen haben ausgedient, statt dessen darf man Dynamitstange und Ultraschallpfeilen einsetzen; daneben gibt's (immer noch) Holzscheile für den Brückenbau, Schlüssel, Sprungfedern, Erste Hilfe-Koffer und schützende Rüstungen. Daß man herumliegende Spielsachen nicht links liegen läßt, versteht sich wohl von selbst, und die Existenz von genetypischen Gehwegen oder beweglichen Plattformen dürfte auch niemanden überraschen. Überraschend hingegen, daß der Schwierigkeitsgrad nicht mehr so niedrig angesiedelt ist wie früher, aber Anfänger dennoch eine echte Chance haben — nicht zuletzt dank Pafwörtern und der fairen Stück-Sterne: nur per Tastatur wird's mühsam.

Auch in Sachen Präsentation wird Nicky langsam erwachsen: Die grafisch und spielerisch abwechslungsreich gestalteten Levels scrollen einwandfrei in sämtliche Himmelsrichtungen, und die begleitenden Musikstücke plus FX klingen ganz passabel. Warum also nicht mal ein Hüpfchen wagen? (ms)



NICKY 2
(MICRODIS)

PLATFORM-ACTION

68%

„DOPPEL-MEDAILLE“



GRAFIK	72%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	50%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	69%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 69,-

SPACHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPACERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

JAMES POND 2 ROBOCOD

Der Goldfisch

Noch bevor der schuppige Geheimagent im Herbst zum dritten Mal die Amiga-Plattformen stürmt, schiebt Millennium eine aufgepeppete 1200er-Version seines zweiten Abenteuers ein --- samt 1200er-Zählpfennig!

Nun hat das Original ja bereits anderthalb Jahre auf dem Buckel, frischen wir also zumindest kurz die Erinnerung auf: Der fiese Dr. Maybe will

Damit das alte Spiel auch am neuen Amiga Laune macht, wurde nicht nur die Präsentation aufgehoben, auch am Levelaufbau haben die Programmierer gefeilt und sogar ein paar komplett neue Abschnitte springen lassen. Die Optik kommt nun noch bunter rüber, das multidirektionale Parallax Scrolling klappt absolut ruckfrei, und die knuddelige Begleitmusik klingt etwas klarer als anno A500. Damit nicht genug, fleißige Retter des Weihnachtsfriedens kommen in den Genuss einer völlig anderen Endsequenz.

Okay, von einem 1200er-Quantensprung zu reden, wäre trotz allem etwas übertrieben --- aber da sich James auch ohne Muren auf die Festplatte nageln läßt, bietet die neue Version doch eindeutig mehr Spaß fürs Geld! (rl)

die Spielzeug-Fabrik des Weihnachtsmanns in die Luft sprengt, was ohne furchtloser Flossestrüger bilden 48 Stunden vereinbart muß. Das Schicksal nimmt auf den derzeit arg strapazierten Plattformen seinen Lauf, jedoch trieb es die Anti-Hüp-Fraktion seitens so bunt wie hier --- Tonster, Schneemänner oder Teddybären wollen überwinden und tonnenweise Bonusgebäck sowie versteckte Pinguine gefunden werden, auf daß sich das Tor zum nächsten der rund 80 Levels öffne. Pond begegnet seinen Gegnern wie immer unbewaffnet, doch kann er sie mit einem gekonnten Kopfsprung zur Raison bringen oder sich bis zur Decke hinauf strecken, um sich so an Freund und Feind vorbeizuhangeln.

**1200
speziell**

JAMES POND 2 - ROBOCOD (MILLENNIUM)

72%
"AUDIO"

GRAFIK 79%
ANIMATION 77%
MUSIK 64%
SOUND-FX 59%
HANDHABUNG 72%
DAUERSPASS 74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEIFLIPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Atari Software

3-D Conqueror 1.0 1600 BY	ANW 79,-	Atari Maniac BY	ANW 79,-
ATL 1.0 1600 BY	ANW 69,-	Atmos 1000 1280 Spacemaster BY	ANW 99,-
Archos 520 DA	ANW 69,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
AmigaPower BY	ANW 79,-	Atmosphere 2000 250 Spacemaster BY	ANW 99,-
B-17 Flying Fortress DA	ANW 69,-	Atmosphere 2000 250 Spacemaster BY	ANW 99,-
Bell 1 1 1 BY	ANW 79,-	Atmosphere 2000 250 Spacemaster BY	ANW 99,-
Baron Commando 10 DA	ANW 79,-	Atmosphere 2000 250 Spacemaster BY	ANW 99,-
Big Brothers DA	ANW 54,-	Atmosphere 2000 250 Spacemaster BY	ANW 99,-
Black Gold 1.0 1600 BY	ANW 82,-	Atmosphere 2000 250 Spacemaster BY	ANW 99,-
Blitzkrieg Manager Pro 2.0 BY	ANW 41,-	Atmosphere 2000 250 Spacemaster BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 1.0	ANW 41,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 2.0 BY	ANW 45,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 3.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 4.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 5.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 6.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 7.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 8.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 9.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 10.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 11.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 12.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 13.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 14.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 15.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 16.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 17.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 18.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 19.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 20.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 21.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 22.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 23.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 24.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 25.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 26.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 27.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 28.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 29.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 30.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 31.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 32.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 33.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 34.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 35.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 36.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 37.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 38.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 39.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 40.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 41.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 42.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 43.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 44.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 45.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 46.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 47.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 48.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 49.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 50.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 51.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 52.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 53.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 54.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 55.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 56.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 57.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 58.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 59.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 60.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 61.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 62.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 63.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 64.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 65.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 66.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 67.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 68.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 69.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 70.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 71.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 72.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 73.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 74.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 75.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 76.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 77.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 78.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 79.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 80.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 81.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 82.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 83.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 84.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 85.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 86.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 87.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 88.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 89.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 90.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 91.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 92.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 93.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 94.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 95.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 96.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 97.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 98.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 99.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 100.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 101.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 102.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 103.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 104.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 105.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 106.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 107.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 108.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 109.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 110.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 111.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 112.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 113.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 114.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 115.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 116.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 117.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 118.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 119.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 120.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 121.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 122.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 123.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 124.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 125.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 126.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 127.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 128.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 129.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 130.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 131.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 132.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 133.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 134.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 135.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 136.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 137.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 138.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 139.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 140.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 141.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 142.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 143.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 144.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 145.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 146.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 147.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 148.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 149.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 150.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 151.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 152.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 153.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 154.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 155.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 156.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 157.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 158.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 159.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 160.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 161.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 162.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 163.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 164.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 165.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 166.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 167.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 168.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 169.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 170.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 171.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 172.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 173.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 174.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 175.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 176.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 177.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 178.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 179.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 180.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 181.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	ANW 99,-
Blitzkrieg 182.0 BY	ANW 51,-	Atmosphere Gulf 1000 BY	

AKTION LESAERTEST

Das Schwarze Auge



Diesmal hat der 30jährige Uwe aus Nindorf das Rennen gemacht, er präsentiert uns seinen höchstpersönlichen Test des deutschen Vorzeige-Rollis. Dann laß mal die Monster aus dem Dungeon, Uwe!



Nachdem sich das Rollenspielsystem um "Das Schwarze Auge" zum beliebtesten in ganz Deutschland entwickelt hatte, brinnt es die Leute von Artic auch computertauglich gemacht. Hier die Hintergrundgeschichte im Schnellendurchlauf:

Orks sammeln sich nördlich von Thorval, um die Stadt anzugreifen, es bleibt keine Zeit, eine Armee aufzustellen, einzige Hoffnung ist das Magieschwert "Grüning", aber Schwert ist leider verschollen und Lageplan desselben auf zwölf Fetzen verteilt, sechs Abenteurer sollen Plan & Schwert finden...

Nachdem man sich für die Instantparty oder den selbigenixten Heldencocktail entschieden hat, kann die Suche nach dem okkultabschreckenden Käsesessel beginnen. Dabei bewegt sich die Party durch Städte wie durch Dungeons im altbekannten 3D-Mudus, entweder mit der Maus oder per Cursor-

tasten. Um andere Städte zu erreichen, muß sich das Team immer an einem sogenannten Reisepunkt begeben und kann von dort in einer der insgesamt 32 Ansiedlungen geführt werden. Bei diesen oft mehrere Tage dauernden Reisen wird am Abend gerne ein Lager aufgeschlagen, wobei auch hier alles ziemlich realitätsnah zugeht. So sind Schläfer ohne Wälzposten leichte Beute bei nächtlichen Überfällen durch Gegner oder Tiere. Sobald es irgendwo zum Kampf kommt, wird von aktuellen Modus (3D, Landkarte oder Lager) auf eine isometrische 3D-Grafik

umgeschaltet. Die Schlächten werden genau wie beim Bettvorbild in Runden abgewickelt, wobei sich die Regeltreue allerdings manchmal als Bremsen erweist — unerfahrenen Helden, die den Kampf nicht dem Computer überlassen wollen, kann es auch schon mal passieren, daß sie sich gegenseitig verletzen oder verzaubern.

Zur Technik: Die Optionen aktiviert man durch Anklicken der Icons oder ein Pop-up-Menü. Gespräche werden per Multiple-Choice geführt. Die Grafik ist schön und detailliert gezeichnet, gelegentlich gibt's auch Zwischengrafiken mit witzigen Texten („In Marsala fällt ein Sack Reis um“), und der



DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder kauft mir machen Schickt uns einfach einen Testbericht über ein maximal ein Jahr altes Amiga-Spiel; er sollte ungefähr die Länge einer Schreibmaschinenseite haben. Bitte die Bewertung und Euer (Pal-) Foto nicht vergessen, auch wäre gern, wie alt Ihr seid. Und mit etwas Glück seid Ihr dann vielleicht Joker-Autor!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Sound klingt mittelalterlich. Doch gibt es nicht nur Positive zu berichten! Falls der Jungschwertschei nämlich einen Amiga mit „nur“ 1 MB ohne Festplatte besitzt, muß er sich auf reichlich Disk-Wechsler gefaßt machen und auf Musik verzichten oder sich bei den Städtegräfken einschränken. Wer DSA also flüssig spielen will, kommt um eine gehobene Ausstattung nicht herum. (Uwe Zemke)

DAS SCHWARZE AUGE (ATTIC)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

80% (95%) 90%

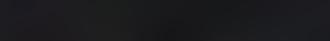
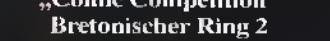
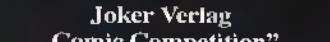
80% (90%) GRAFIK 84%
- (80%) SOUND 76%

80% (90%) KAMPFHANDLUNG 94%
80% (90%) SPIELFÜHLUNG 88%
80% (90%) DAUERPASS 92%

80% (90%) PREISLEISTUNG 84%

Alles in Klammern für HD-Betrieb

Die Comic-Competition



Die leeren Sprechblasen dieser Seite sind keineswegs ein Versehen des Layouters — sondern ein „Comic zum Mitmachen“ für kreative Geister, die beinharte Action lieben, aber knochen-trockene Gewinne verabscheuen!

Wer bis hierher gelesen hat, fühlt sich offensichtlich angesprochen und kennt daher mit Sicherheit auch den Plattformhammert „Yo! Joe!“ von Hudson Soft bzw. Play Byte. Genau ans dieser Ecke kommt auch der vorläufig noch wortlose Comic, der extra für unseren Wettbewerb gezeichnet wurde, damit Ihr Euch die passenden Texte dazu einfallen lassen kommt — als kleine Anregung empfehlen wir einen Blick auf Play Bytes Poster-Version in der Heftmitte. Die originellsten Einsendungen haben nicht nur die Chance, vielleicht demnächst im Joker veröffentlicht zu werden; sie können auch einen richtigen Schatz heben oder ein lebensgroßes Skelett gewinnen, wie es Mediziner für ihre geheimnisvollen Studien benutzen! Und das ist längst nicht alles...



1. Preis

Ein richtiges Skelett plus „Yo! Joe!“

2. Preis

Eine Schatztruhe voller Silbermünzen im Wert von 200.-DM

plus „Yo! Joe!“

3. — 20. Preis

Je einmal „Yo! Joe!“

Joker Verlag
„Comic Competition“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Also spitz die Griffel, weißt den Hin-Turbo an und schickt uns Erste literarische Ergebnisse bis zum 10. September 1993 (Einwurfschluß!) zu. Ausgeschlossen sind nur die Mitarbeiter von Hudson Soft, Play Byte sowie die des Juker Verlags — aber auch den Rechtsweg und ähnliche Totengräber wüsten wir hier nicht sehn. Was wünscht man nun in so einem Fall? Na klar, Hals- und Beinbruch!

Joker Galerie



Hier kommt der neunste Schrecken aller Comic-Helden: „Erl-Joker“ von André Plabmeier aus Osanthurk. Da wird die Marvel-Spinne noch fein sein, daß ihr bisher nur der pummelige Katbold auf diesem Flugi begegnet ist!



Drei T...
letzte in...
Kreati...
Tis...
diese...
lic...

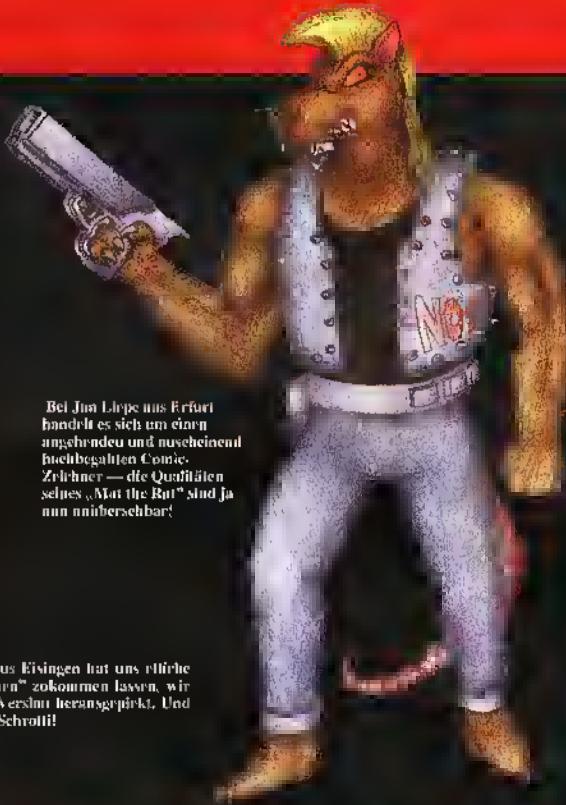


Bei der Namensgebung für ihr Bild „Elfprinz & Krieger“ hat sich Michaela Schlimme aus Hagen zwar von Attilas DSA-Ralli inspirieren lassen, aber der bezaubernde „Rest“ stammt ausschließlich von ihr.



Zu der leicht bärnenförmigen, aber (gottlob) muntermusen Zeichnung von Lukasz Urbaczecki aus Schloß Holte-Stukenbrock verkneifen wir uns jeden Kommentar. Schließlich wollen wir uns keinen erkahlen...

den Vorwürfen
die Käfige ans
die Hölle, die
Welt füllt auf
zusammen — er
feindlich...



Bei Jim Lippe aus Erfurt handelt es sich um einen angehenden und noch nicht hundertprozentig fertigen Comic-Zeichner — die Qualitäten seines „Man the Bull“ sind ja nun unversteckbar!

Wolfgang Uerding aus Eisingen hat uns ehrliche „Enterprise-Mutanten“ zukommen lassen, wir haben uns die leeren Verschriften herangepinkt. Und jetzt: Beam uns raus, Schrotl!



Für sein stimmungsvolles Frauporträt hat sich Ingo Bräutke aus Halberstadt einen hundertprozentig zutreffenden Titel ausgedacht: „Woman“. Tja, Fintasle muß man halten...

Ob Schneetreiben oder Sonnenschein, Herbstdepressionen oder Frühlingsgefühle: Eine Künstlerseele läßt sich von allem inspirieren! Die gefühlvollen Ergebnisse dieses wundersamen Geistesprozesses findet Ihr hier...

Arbeitsmaterial

Sagt bloß, in Euer Heldentumstus pocht eben ein hochsensibles Künstlerherz? Warum haben wir dann noch nichts vom Pulschlag Eurer kreativen Adern gehört? Das solltet Ihr schleunigst ändern, indem Ihr uns Eure Computergrafiken, Comics, Zeichnungen und sonstigen Meisterwerke zuschickt. Um für den Abdruck in Frage zu kommen, verlangen wir nur, daß Euer Gesicht gewordenes Herzblut wirklich SELBSTAUSGEDACHT UND... SELBSTGEMACHT ist und daß Ihr für den Fall einer gewünschten Rücktransfusion auch das Rückporto nicht vergesst. Für alle Fälle hier schon mal unsere Adresse:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn



Alien Breed 2

Die Fans der rührigen Amiga-Aktionisten werden für die Antwort nicht lange überlegen müssen: Indem man hält einen Kulkassier nach dem anderen vom Stapel läßt! Klar, wer hätte sich noch nie bei „Alien Breed“, „Project X“ oder „As-

plauderten mit Produkt-Manager, Presseprecher und Firmengründer Martyn Brown.

AI: *Martyn, als Sprachrohr der Truppe kanust du uns doch zunächst mal ein bisschen was über deine Leute*

Games. Auch sind wir ein ziemlich junger Haufen, alle so zwischen 18 und 26 Jahren. Außer Mick, der hat es bereits auf 40 Lenze gebracht.

AI: *Und wo bleiben*

WAS MACHT EIGENTLICH

sassin“ den Frust von der Seele gebalzt? Mit „Body Blows“ konnten die Jungs aus Wakefield selbst Capcoms Kingsize-Prigekci „Streetfighter II“ Paroli bieten, und zuletzt bewies „Superfrog“, daß sie sich auch auf den Plattformen zu Hause fühlten. Kurz und gut, Team 17 ist mittlerweile eine feste Größe am Amiga — wir

erzählen, Ihr sollt also 17...

MB: „...schon falsch, trotz des Numens sind wir hier gerade mal zu siebt — Mick Robinson ist Geschäftsführer, für die Kundenbetreuung sind Debbie Bestwick und Paul Shimp zuständig, Craig Jones, Andy Robinson und Chris Halliwell kümmern sich um die Hotline und das Playtesting unserer

die Programmierer, Grafiker und Komponisten?

MB: Das sind alles Freiberufler, die nicht hier in der Zentrale arbeiten. Den einen oder anderen Namen haben eure Leser bestimmt schon gehört, Dave Broadhurst etwa hat früher für Software Creations „Bubble Bobble“ gemacht, und unser Mnsikus Alister Brimble ist ja auch kein ganz Unbekannter mehr.

AI: *Schon richtig, aber warum beschäftigt ihr nicht festangestellte Programmierer, wie das beispielsweise Ocean tut?*

MB: Na, die Vorteile liegen doch an der Hand! So können wir uns viele verschiedene Projekte ansehen und die Perlen herauspicken — eine davon wird z.B. das

neue Game der „Pinball-Dreams“-Macher von Digital Illusions, mit denen wir gerade verhandeln. Außerdem beteiligen wir die Programmierer finanziell am Verkauf, was bekanntlich die beste Motivation ist, um gute Arbeit abzuliefern.

AI: *Wenn wir euch richtig verstehen, kann also jeder, der mal eben ein Spiel programmiert hat, bei euch auf eine Veröffentlichung hoffen?*

MB: Aber klar, einfach mal herschicken, das Teil! Tatsächlich trudeln bei uns täglich melierte Demos und Spiele zum Antesten ein, allerdings ist das wenige davon auch tatsächlich zum Verkauf geeignet. Hinter einem zeitgemäßen Actiongame steckt nun mal viel, viel Arbeit — in der Regel dauert die Programmierung ein bis zwei stressige Jahre. Trotzdem geben wir auch Hobby-Programmierern

Genaugenommen hätten wir für die englischen Actionprofis diese Rubrik ja in „Wie macht's eigentlich Team 17“ umbenennen müssen. Weil: Wie macht man es eigentlich wirklich, sich binnen nur zwei Jahren vom Nobody zum Star unter den Softwarehäusern zu mausern?



Martyn Brown



Overdrive

Project X



eine Cooche, sollten uns Leser also etwas Interessantes in der Mache haben...

AJ: ...werden sie es euch anfänglich dieses Anfangs garantieren schlecken, keine Sorge. Wer würde nicht gerne selbst einen Team-17-Hit landen? Apropos, wie seid eigentlich ihr in der Branche gelandet?

MB: Nun, Anfang 1990 haben sich Mick und ich zusam-

Amiga. Na ja, unser zweites Game „Alien Breed“ litt sich dann ja auch in Old Germany sehr öffentlich verkauft.

AJ: Wo wir gerade beim Alienbraten sind — ihr habt das Spiel kürzlich als „Special Edition“ neu angelegt und zum Budget-Preis verkörpert. Heißt das, daß jedes Team-17-Produkt irgendwann zum Sparturif zu haben sein wird?

bleibt zu hoffen, daß die neue Version in Deutschland nicht untergeht. Seitensweise ist der Brdgemarkt bei euch nämlich arg klein, wie folgendes Rechenexample belegt.

Die „Alien Breed Special Edition“ hat sicher in England über 50.000 mal verkauft. In Deutschland waren's gerade ein paar Dutzend Exemplare...

AJ: Kommt jetzt das obligate Klagleder über die bösen Raubkopierer?

MB: Nö, ausnahmsweise mal nicht. Der deutsche Markt ist eben anders strukturiert. So bieten die großen Kaufhäuser hier fast ausschließlich Voil-preis-Titel an, ich schätze, daß ihnen sonst die Gewinnspanne zu gering wäre. Ued bei den Versandhändlern ist's nicht viel anders. Dennoch werden wir ab Herbst verstärkt in die Budget-Produktion einsteigen,

sich der neue 1200er so händig verkauft. Ehrensache, daß wir speziell A1200-Versionen zukünftig besondere Augenmerk schenken werden.

AJ: Jetzt aber total raus mit der Sprache, was steht denn so an Nenkkellen mir?

MB: Minimieren merzen wir gerade die letzten Schäheheis Fehler bei „Overdrive“ aus, einer Rennspiel aus der Vogelperspektive — so à la „Supercars“, nur halt schneller, schöner und überhaupt viel, viel besser. Es folgen PC-Versionen von „Alien Breed“ und „Body Blows“; das sind allerdings mehr Versuchsballsolls — Action ist auf die DOSe schwer umzusetzen und verkunft sich in der Regel nicht sonderlich gut. Jedenfalls kommt anschließend „Alien Breed 2“ mit mehr Waffen

TEAM 17?

mengetan. Schließlich hatte er bereits kaufmännische Erfahrung, während ich schon einige Zeit in der Demo-Szene und im PD-Bereich des Amigas mitgemischt hatte. So lernte ich auch Leute kennen, die gerade an einem Prügelspiel arbeiteten; alle gemeinsam haben wir beschlossen, das Ding in Eigenregie durchzuziehen. Nach 18 Monaten Knochenarbeit stürmten im Jml 1991 dann Team 17 und „Full Contact“ die Händlerregale!

AJ: In Deutschland geriet der erste Sturm aber doch wohl eher zum lauen Lüftchen, oder?

MB: Leider wahr, bei euch ist das Gute ziemlich untergegangen — es gab halt noch Startschwierigkeiten bei der Distribution. Eigentlich schade, denn ich hätte „Full Contact“ nach wie vor für eine der besten Klopptereien am

MB: Nein, jedenfalls nicht zwangsläufig. Aber mit stellen man im meisthein halt fest, daß doch noch etwas zu verbessern gewesen wäre. Genau das haben wir bei „Alien Breed“ getan, auch an der neuen Budget-Version von „Project X“ habe wir noch ein wenig gefeilt.

AJ: Etwa am Schwierigkeitsgrad und den endlosen Nachladeparseen?

MB: Aktuell, aber man muß verstehen, daß jeder einzelne Level rund 750 KB lang ist — eine solche Datenmenge von der Diskette zu schaffen, damert anno mal seine Zeit. Trotzdem konnten wir die beiden angesprochenen Punkte verbessern,

über auch neue, originelle Eigenproduktionen anbieten — habt euch überraschen!

AJ: Wir sind gespannt, vor allem, weil Team 17 im Gegensatz zu manch anderer Softwarehersteller die Amiga-Fahne nach hochhält. Daher bleibt doch hoffentlich?

MB: Keine Sorge, wir glauben fest an die Zukunft des Amigas — gerade jetzt, da

und schönerer Optik; zumindest für den A1200, kurz darauf in einer „Normalfassung“. Und für Weihnachten haben wir dann zwei ganz heiße Eiseln im Feuer, aber das ist noch top secret.

AJ: Na schön, lassen wir uns eben überraschen. Besten Dank noch für das gute Gespräch und Grüße an die Kollegen. (rl)



Superfrog

The unbelievable JAHN



AH-MICHI-HEY-KUCKDOCHMAA!
HAB' EIN NEUES PROGRÄMM-
CHEN AUFGETAN...

WAS SPRINGT
DABEI RAUS?

WIE BEDIENT MAN ES
DENN?

TJA... AH-HÄM... KEINE AHNHUNG! WIE DAS LEBEN SO
SPIELT — ICH HABE LEIDER-LEIDER KEIN HAND-
BUCH

ES SCHEINT EINE
ART RAY-TRACING-PROGRAMM
ZU SEIN, NAMENS "RAYTRACING RAY".
WARUM ES WOHL SO HEISST?

JAHN

DOOFE FRAGE!
IST DOCH SEHR TREFFEND!

PRIZZL

In Rainer Wolfs Spiele-Oase herrscht auch im Hochsommer keine Dürre: Neben der soliden Spediteurs-Simulation „Delivery Agent“ entsprangen der Quelle dieser Tage noch drei weitere „Soft-Drinks“.

ODYSSEE



Das ambitionierteste Werk der Spiele-Troika ist zweifellos diese Versöhnung der Abenteuer des alten Odysseus. Der große Griechen hockt zu Beginn mit drei Kumpaten in der Kneipe, säuft sich die Hölle voll und philosophiert darüber, wie er die jahrelange Belagerung Trojas endlich siegreich beenden könnte. Da fängt der Witz plötzlich an, vom verwunschenen Keller unter seiner Kaschemme zu schwafeln, der neben unverzerrlichen Gefahren auch ein Orakel beherbergen soll. Und weil so ein richtig schön orakelndes Orakel unserem Quartett gerade sehr gelegen käme, macht man sich schnurstracks auf die Sandalen, um das unterirdische Gewölbe zu durchstöbern...

Die Story hört sich in Euren Ohren aber schwer nach einem Rollenspiel an? Der Kandidat hat 99 Punkte: Das jeweilige Ambiente der verschiedenen Umgebungen präsentieren sich aus der „Ultima“-Perspektive in einem mäßig großen, mäßig hübschen und bei jedem Schritt mitruckelnden Grafikfenster, herumliegende Items nimmt man beim Überdartschen bei Klick auf, und gezaubert werden darf natürlich auch. Ja, überhaupt umholt eine starke Fantasy-Brise unsere historischen Helden, denn im Party-Bastelset sind neheu den üblichen Dieben und Kriegern so absonderliche Gestalten wie Nixen oder gar Hulhgötter eifähdlich, deren Wiege ohne weiteres bei den Titanen, Zyklopen oder gar Schmetterlingen (!) gestanden haben darf. Bliebe noch zu erwähnen, daß eine Menge spezieller Fähigkeiten wie Untersuchen, Spurenlesen,

Tanzen oder eben Zauber bei Anwendung per Maus und Menü harren und daß man gelegentlich sogar via Keyboard-Tipperei mit einigen NPCs Kanversation treiben kann.

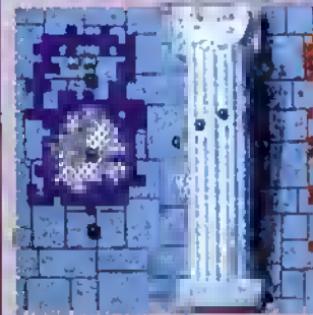
Das klingt bisher ja recht ordentlich, in der Praxis ist es mit Old Oddys Männer aber doch nicht so weit her: Erstens muß man seine Schützlinge ärgerlich oft mit irgendwelchen Fressalien füttern, damit sie nicht binuen kürzester Zeit schlappmachen, zweitens trügt die umständliche Menüsteuerung nur wenig zur Erheiterung des Spielers bei — Objekte lassen sich erst dann näher betrachten, wenn sie jemand ins „Dungeon-Master“-Inventory gestopft hat, und das vertrackte Magiesystem treibt ohne vorherige Hundebuchlektüre selbst gestandene Rulli-Freaks in den Wahnsinn. Da kann auch der hübsch gesampelte und sehr dramatische Titelsound nicht mehr viel retten; sparsame Rollenspieler mit Qualitätsanspruch werden wohl lieber zum Avalon-Duo der „Amiga Fun“ greifen.

ODYSSEE (OASE)	
46%	ALTBACKEN*
GRAFIK	44%
ANIMATION	16%
MUSIK	67%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	40%
DAUERSPASS	51%
FÜR GRÜSTE	
PREIS	DM 59,-
SPACHERBEDARF	1 MB
DISK/ZWEITHOPLPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPIEHLDRUCK	SPITZENSTEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

BALLISTIC



Eine ganze Ecke besser als der augestaubte Sagen-Herzus hat uns da schon dieser Hirntrainier gefallen, auch wenn die Hektik-Fummelai nur wenig mit Diplomatie, dafür aber um so mehr mit „Rampart“ zu tun hat. Denn die simpelsten Games sind ja oftmals nicht die schlechtesten: Einmal mehr kämpft man (möglichst bei Maus) gegen den Rechner darum, wer zufällig erscheinende „Tetris“-Klötzchen unter Zeitdruck am besten zu runden abgeschlossenen Burgen zusammenstecken kann. In einem zweiten Arbeitsgang werden Kanonen aufgestellt und die Mauern des bösen Feindes zertrümmert, wouach mit einer Reparaturphase alles von vorne beginnt. Für umbaute Felder sowie für Geschütze gibt es Punkte, und wer davon nach fünf Durchgängen



as der OASE

DIPLOMACY

am meisten hat, wird zum Sieger deklariert.

Insgesamt darf man dreimal verlieren, ehe es „Game Over“ heißt, zudem werden die Spielstände am Levelende abgespeichert. Je weiter man vordringt, desto fieser die Gegner und desto unhandlicher die Bausteine — logisch. Nicht ganz so selbstverständlich sind die Zwei- bis Vierspieleroption, die Turniervariante für acht Hausebauer und schließlich gar die Modemviträgliekeit. Ein einpeitschender Sound, drei oder vier FX sowie das recht hübsche Grafikbeifwerk trüsten durchaus über die erregend schlichte Optik des eigenen Spielscreens hinweg, und so entpuppt sich das Teil als nette Feierabend-Soft. Freilich nur, sofern man nicht schon „Rampart“ in der Diskettenbox hat, denn so dreist wie hier wurde noch selten geklont...

BALLISTIC DIPLOMACY (OASE)

HEKTIK-TUFTLEI

61%
„SPRITZIG“



GRAFIK	24%
ANIMATION	22%
MUSIK	65%
SOUND-FX	32%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	64%

FÜR GEUBTE

PREIS DM 49,-

SPIELERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2
HD-INSTALLATION	JA
SPRECHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

BRAIN CHALLENGE

Auch der Dritte im Bunde massiert die kleinen grauen Zellen, auch er kommt nicht ganz ohne Vorlage aus. Hier haben wir es nämlich mit einer Digi-Variante des beliebten Brettspiels „Stratego“ zu tun, also jene Materialschlacht, die Acolade seinerzeit so schnöde in den Sand

Die Maus klickt sich sauber durchs Game, im Hintergrund dudelt eine gefällige Musik, und die Optik hat ihre Momente, ja, selbst das Spielbrett kann man gelten lassen. Für Fans des Originals ist das Game also schon wegen seines maßvollen Preises eine Überlingung wert. (jn)



gesetzt hat. Und tatsächlich ist die Spielstärke hier ein wenig überzeugender ausgefallen, wenngleich wahre Strategen auch bei dieser leicht abgespeckten Version wenig Mühe haben werden, die „Freundin“ in Grund und Boden zu stampfen.

Die Regeln halten sich jedenfalls hauptsächlich an die Vorlage: Jede Partei erhält (hier nur) 24 Steine mit verschiedenen Fähigkeiten, die auf der eigenen Seite des schachbrettartigen Schlachtfelds so aufgestellt werden, daß der Gegner sie nicht identifizieren kann. Da gibt es diverse Militärgrade, Bomben, die den Feind zerbröseln, wenn er sie leichtsinnigerweise schlägen will, und eine unbewegliche Fahne, die es zu erobern gilt. Nun wird nacheinander gezogen und bei jeder Attacke für einen kurzen Moment die Tarnung der gegnerischen Figur gelüftet — so erforscht man Zug um Zug die Stellungen der Konkurrenz, um irgendwann sinnvoll seinen Generalangriff starten zu können.

BRAIN CHALLENGE (OASE)

HEKTIK-SPIELSETZUNG

60%
„HOLZIG“



GRAFIK	41%
ANIMATION	17%
MUSIK	60%
SOUND-FX	—
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	59%

VARIABEL: 10 STUFEN

PREIS DM 49,-

SPIELERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1
HD-INSTALLATION	NEIN
SPRECHERBAR	JA
DEUTSCH	AUFPSTELLUNG
DEUTSCH	KOMPLETT



LEGEND SON OF THE EMPIRE

Pete Jones kennt man unter dem Pseudonym „Tag“ als Macher von „Bloodwych“ — und als einfüllreiche Bürschen, wenn es darum geht, eine gute Idee mehrfach auszuschlachten...

Doch während er uns beim Splitscreen-Rollt noch mit einer relativ preiswerten Data-disk davonkommen ließ, wandert dieser Aufzug seiner Iso-Dungeons zum vollen Preis über den Ladentisch. Ja, unser erstes Testmuster enthielt sogar noch das Original-Handbuch des Vorgängers, dem einfach eine Fotokopie der neuen Hintergrundstory beigelegt war. Auch wenn inzwischen die „richtige“ Version vorliegt, ändert das nichts daran, daß wir es im Prinzip nach wie vor mit dem guten alten „Legend“ in anderer Verpackung zu tun haben. Einerseits ist das schon irgendwie

Preistreiberei, andererseits sollte man es nicht unbedingt „Worlds of Legend“ anlasten, das trotzdem (immer noch) ein gutes Spiel ist.

Bei den alten Testbericht verschlampft hat, sei hier also kurz über das Wesentliche informiert: Nach der relativ simplen Charaktergenerierung steuert man die vierköpfige Heldencrew (Barde, Zauberer, Ninja, Berserker) als bunte Färbchen über eine Fraktallandkarte. In den Katakomben und bei den häufigen Kämpfen wird auf eine isometrische 3D-

- Ansicht umgeschaltet,
- bei der die Stenelungs-icons um das Geschehen in der Screenmitte herum plaziert sind.
- Die Handlung klappt

auch ganz wunderbar, obwohl man im Konfliktfall seine Jungs bzw. Mädels einzeln und in Echtzeit rumkommandieren muß. Dazu gibt's ein ausgefeiltes Zaubersystem mit nahezu beliebig kombinierbaren Runen, Automapping, etwas einsilbige Shop-Inhalte und knackige Rätsel mit vielen Schaltern.

Neu ist hingegen... so gut wie nix, lediglich Grafik und Sound wurde ein leicht asiatischer Touch verpaßt. Im großen und ganzen also ein ziemlich klarer Fall von Sofi-



ware-Recycling — fehlt eigentlich nur noch der grüne Punkt auf der Packung! (mw)

WORLDS OF LEGEND (MINDSCAPE)

70%
„TEILER“



GRAFIK	60%
ANIMATION	62%
MUSIK	64%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 79,-

SPÄCHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEIFLOPPY	2
HD-INSTALLATION	NIN
SPÄCHERBAR	NIN
DEUTSCH	ANLEITUNG (TEILW.)

TAUTRIX

Was meint ein Programmierer, dem nichts Rechtes einfallen mag? Na, eine Steinchen-Knobelei! Und wenn er richtig tief in der Schafffukskrise steckt, kommt halt die 183ste „Tetris“-Variante dabei heraus...

Ego präsentiert man auch hier wieder die satt-sam bekannten Klötzen, allerdings tanzen sie diesmal in der Screenmitte auf und müssen unter Zeitdruck zu einfärbigen Quadraten zusammengepuzzelt werden, die dann vom Bildschirm verschwinden. Geschoben und gedreht wird per Joystick bzw. Feuerknopf, die Plazierung erfolgt mittels der Leertaste. Beim Erreichen einer be-

stimmten Punktzahl kriegt man das Passwort für den nächsten Level, wo die Sache durch eine andere Form und Größe des „Bauplatzes“ noch ein bisschen schwieriger wird.

Nun bringt es das Spielprinzip so mit sich, daß immer mehr zurückgebliebene „Reststeine“ die bebaubare Fläche verringern, dann erscheinen natürlich nie Klötze der Form und Farbe, die man gerade brauchen würde — kurzum, die „Tetris“-ähnliche Hektik bricht ans. Insofern läßt sich dem Game eine gewisse Schnitzqualität

nicht absprechen, doch dasselbe gilt ja nun auch für „PacMan“. Kurz und gut, die Geschichte ist von vorne bis hinten menschenleer; vor allem, da auch die Präsentation in etwa dem PD-Standard von 1985 entspricht — einzige und allein die Steine bringen hier etwas Farbe auf den rabenschwarzen Screen. Die Begleitmusik klingt dagegen überraschend modern, sie ist wahrscheinlich noch das Beste am ganzen Spiel...

No gut, auch mit der Steuerung kann man leben, mit dem Preis dagegen

nicht: Rund 45 Steine sind angefüllt 40 zuviel für ein Programm, das sich ganz ohne jeden Zweifel vom Shareware-Markt ins Regal verirrt hat. (mw)



TAUTRIX (APC&TCP)

39%
„TEILER“



GRAFIK	10%
ANIMATION	9%
MUSIK	64%
SOUND-FX	29%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	48%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 45,-

SPÄCHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEIFLOPPY	1
HD-INSTALLATION	NIN
SPÄCHERBAR	NIN
DEUTSCH	HIGHSCORES

DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN
IST IM ANROLLEN!

JOKER-SONDERHEFT

STRATEGIE

Es warten weit über 80 Tests der besten Strategicals für Euren Computer – dazu ausführliche Hintergrundberichte, News, Stories, Preisausschreiben und natürlich jede Menge Tips, Tricks und Lösungen!!!

AB 20. OKTOBER AM KIOSK

NUR BEIM JOKER UND NUR JETZT!

DIE HANDSIGNIERTE SONDER-EDITION DER

WHALE'S VOYAGE CD

Das gibt es auf der Welt nur EXAKT 1000mal: die Maxi-Single-CD mit der Musik von NEOs Hit-Spiel „Whale's Voyage“ in einer streng limitierten Sonderauflage – von Hannes Seifert, dem Programmierer und Komponisten persönlich signiert!

WHALE'S VOYAGE
SOUNDTRACK



TOP-
EXKLUSIV!

Das handsignierte Sammlerstück gibt es für nur 15,— DM ausschließlich bei:

Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Lieferung nur solange Vorrat reicht. Nachnahme ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei bitte 5,— DM Portogebühren im Inland bzw. 10,— DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen).

A-TRAIN CONSTRUCTION SET

Mit gebührender Verspätung gegenüber den PC-Loks läßt Maxis seinen Szenario-Editor nun auch auf dem Amiga einlaufen — alles halb so wild, denn ab jetzt sind wir von fremden Führplänen endgültig unabhängig!

Neben den verantwortungsvollen Aufgaben als Streckendesigner und Sehrenkennwart darf man nun also auch noch den Landsehaftsgärtner und Miniatur-Gott in Personalunion spielen...

Kraft seines wortwörtlich erbaulichen Amies stampft man hier Dörfer und Trahauteküste aus dem Boden, stiftet freudlose Ebenen mit Bergen, Flüssen und Seen aus und pickt ein paar lauschige Gemüsefelder, Wälder oder Golfplätze dazwischen. Natürlich finden sich auch Schienen, Züge, Bahnhöfe und anderes Eisenbahner-Equipment in diesem digitalen Bauschuppen; darüber hinaus können notorische Pleitegeier sogar ihr Baukonto nach Belieben vollpumpen, um die nächsten 20 Inflationen kühn lächelnd zu überstehen. Und falls es jemand zu mühsam findet, die gesamte Schöpfungsgeschichte

von Grund auf neu zu schreiben, kann er seine Züge ebenso gut gleich durch sechs vorgefertigte Szenarien rollen lassen.

Wer bereits einschlägige Erfahrungen als wirtschaftlich interessanter Digi-Schaffner gesammelt hat, dürfte mit der Handhabung dieses Baukastens keinerlei Probleme haben. Sowohl Grafik als auch Benutzeroberfläche sind praktisch identisch mit dem, was das (erforderliche) Hauptprogramm an Äußerlichkeiten anbietet hat, weshalb wir in guter alter Ergänzungsdisk-Tradition eine ueuerliche Bewertung einfach unter den Kartentisch fallen lassen. User beliebtes Schlüßfazit wollen wir Euch dagegen keinesfalls vorenthalten: Wer „A-Train“ mag, muß hier einfach zu greifen, denn er kann das Leben erst wieder in vollen Zügen genießen, sobald ihm der Manu am Software-Schalter für rund 99 Kohlen sein Ticket ins Eisenbahner-Paradies ausgehändigt hat! (rf)

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SZENARIOS
DEUTSCH	ANLEITUNG



CAMPAIGN FROM NORTHAFRICA TO NORTHERN EUROPE

Durch 25 Panzerschlächten mußt du gehn, um am Ende von „Campaign“ zu stehen — wer das schon hinter sich gebracht hat, dem läppi Empfehle mit dieser Datadisk jetzt weitere 25 Getnetzel in den Digi-Sandkasten!

Vom Gameplay her ist natürlich alles beim alten geblieben, was bei einer nur zusammen mit dem Hauptprogramm laufenden Ergänzungsdisk ja auch kaum jemanden verwundern dürfte. Für die Strategen mit einem Hang zu Simulation und Action werden also wieder lauter historische Panzerschlächten aus dem Zweiten Weltkrieg aufgeboten, die sie entweder auf alliierter oder deutscher Seite (ohne Wahlmöglichkeit) erleben.

Dazu müssen sie zunächst per Leou-/Maussteuerung auf den zoombaren, aber etwas karg ausgestellten Landkarten die verschiedenen Panzerzüge und Bodeutruppen zu den strategisch wichtigen Punkten beordern; gelegentlich müssen auch Luftwaffe und Marine mit. Beim Zusammensloß mit dem Feind darf man dann auf Wunsch wieder selbst einen der Tanks ganz oder teilweise steuern, was allerdings

mit einer nicht ganz unkomplizierten Tastaturbedienung einhergeht. Schließlich endlich bietet auch die Präsentation das gewohnte Bild: Die Vektorgrafik in den Actionszenen ist nach wie vor nicht unbedingt berauscheid, und die Übersichtskarte verleiht ihren Namen kaum noch, sobald sich mehrere Truppenverbände gleichzeitig auf ihr tummeln. Trotzdemherweise röhren aber wenigstens die Motoren naturgetreu wie eh und je, daselbe in Bum gilt für die Explosions-FX.

Bei soviel Altbewährtem konnten wir leichten Herzens auf eine eigene Bewertung dieser rund 45,- DM teuren Zusatzdiske verzichten, dafür verraten wir Euch, daß die 25 Szenarien von der libyschen Wüste bis Stalingrad alle gleichermaßen umfangreich und komplex ausgefallen sind. Genügend Platz zum Umschreiben der Geschichte ist damit zweifellos vorhanden... (md)

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Mercenary: The Escape from Targ

„Der Vektor-Urvater ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schublade zu Hause wie bei den Feuerknopf-Junkies und ein Klassiker unter den Klassikern“ — Worte der Weisheit und Wahrheit vom Budgetbühnenmeister Joachim!

„Mercenary sagt, neum dunn auch auch Paul Wonkes: Diese Pro-Legende veröffentlichte der 80er Jahre eine ganze Reihe von Spielen für den C 64, die fast alle Kultstatus erreichten — allerdings wurden auch fast alle era mit erheblicher Verspätung für den Amiga umgesetzt. Beim Söldner (engl.: Mercenary) war dies aber schon 1986 der Fall, also zu einer Zeit, als unsere „Freundin“ gewis-



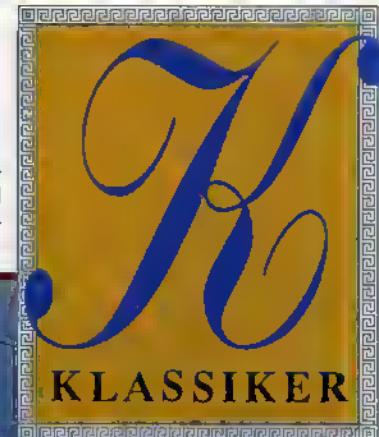
ormalen noch im Sandkasten wählt. Das 64er-Original wurde zunächst als der „Elite“-Konkurrent gehandelt, auch wenn es faktisch nicht ganz die Komplexität von David Brabens Space Opera erreichte. Aber dafür hatte Mercenary eine schöneres und schnellere Vektorgrafik zu bieten, die ihrer Zeit weit voraus war...

Als Held fungiert ein Söldner, der auf dem verwüsteten Planeten Targ notlanden muß und eigentlich bloß schnell wieder weg möchte. Doch dazu darf er erst mal das gesamte Gesamt abgraben, speziell dessen Städte und Dungeons, die optisch eine gewisse Ähnlichkeit mit den ersten „Ultima“-Kästern haben. Dabei kommt es immer wieder zu Begegnungen der unfreundlichen Art mit den Palyars und den Mechanoiden, zwei Völkern, die diesen Planeten als ihren privaten Kriegsschauplatz betrachten. Wider Erwarten gibt es aber auch positive Dinge zu berichten: Man darf schon recht bald einen Flieger kauen, so daß man nicht den ganzen Abenteuerurlaub zu Fuß durchziehen muß; außerdem hilft ein kleiner Roboter namens Benson, der viele der aufgesammelten Fundstücke identifizieren kann. Zudem ist das Kerlchen ein wandelndes Allround-Navigationsgerät, egal wie und wo man unterwegs ist — und in begrenztem Umfang eignet es sich sogar als Gesprächspartner.

So ziemlich dasselbe gilt übrigens für die Diskette „The Second“ — deren

Gesicht und geflogen wird mit dem Joystick, gelegentlich ist auch mal ein Griff zum Keyboard fällig, beispielsweise wenn man irgendwelche Dinge aufnehmen will oder einen Aufzug bedient. Die Soundbegleitung ist auf wenige, jedoch meist sehr gute Effekte beschränkt, nur die ungewöhnliche Vektorgrafik wird durch die Bunk antiquiert, auch wenn sie längst die Grenzen des technisch Möglichen markierte. Kein Brümbach, denn unter dem Strich ist Mercenary schließlich ein hochstrategisches SF-Actionadventure — sei eine Art Altmöster der heutigen „Virtual-Reality-Spiele“, bei dem auch Freescape-Programme wie „Driller“ und „Castle Master“ in die Lehre gingen. Dementsprechend macht das tolle Gameplay mit seiner sich unheimlich spannend entwickelnden Story die schlichte Präsentation bald vergessen.

So ziemlich dasselbe gilt übrigens für die Diskette „The Second“ — deren



KLASSIKER

Schwierigkeitsgrad ein paar Takte höher angesiedelt ist als beim Hauptprogramm. Beide zusammen gibt's derzeit als Budget-Pack, bei dem Sammler, Strategen und andere Weltraum-Forscher bedenkenlos zuschlagen dürfe (mm).



die Wirtschaft kriselt, die Software tropft, und Geld ist sowieso knapp — nie waren preiswerte Spielesammlungen so wertvoll wie heute! Wir haben den Markt nach solchen Compilations abgegrast und präsentieren euch nun unsere alphabetisch sortierten Fundstücke.



ANIMATION CLASSICS PACK



Da hier Alphabet vor Qualität geht, eröffnet Readysofts Troika aus spielbaren Präsentationsdemos den Reigen. Sehenswert sind sowohl *Space Ace* als auch *Dragon's Lair 2: Time Warp*, mit dem Gameplay der Grafik- und Animationsqualen sieht es dagegen becheiden aus: Mehr als ein paar Joystickbewegungen pro Bild sind bekanntlich nicht gefragt. *Wrath of the Demon*, der Dritte im Bunde, ist aber ein richtiges Actiongame und ein richtig schönes noch dazu! Augenmenschene, die sich weiter am hohen Preis von etwa 129,— DM noch an den englischen Anleitung stören, könnten also mal einen Blick riskieren.

DER FUN-KOFFER

In Softgolds zweitem Gepäckstück finden sich etwas ältere Titel, dafür muß der Kofferhelfer hier auch bloß 49,— DM zahlen: Mit *Maniac Mansion* wartet ein klassisches Adventure von Lucas Arts, das auch heute noch nichts von seinem Charme eingebüßt hat — nicht unsonst

wurde für den PC gerade die Fortsetzung des humorvollen Grusicals veröffentlicht. Dann hätten wir noch die Kugelai *Rock'n'Roll*, seinerzeit der Hit für Leute mit Geschick und Köpfchen. Abgerundet wird das Programm von *Circus Attractions*, einem mittelprächtigen Multi-Disziplinen-Ereignis für Joystickakrobaten. Insgesamt also die bessere Wahl.



Walk to
Push Open Walk to Unlock Turn on
Tall Close Pick up New kid Turn off
Blue Read What is Use Fix

Immer wieder einen Besuch wert: *Maniac Mansion*



DER ALLZWECK-KOFFER

Bei Softgold hat man drei Koffer gepackt, in dem davon befinden sich drei Spiele samt



Der etwas andere Privatsektor: *Mail TV*

schen Texten und Anleitungen — Preis und Qualität variieren dagegen nicht unerheblich. So kommt man hier für 69 Münker zwangsläufig Wirtschaftssimulation *Mail TV* und damit ein Joker-Hit von eittem Schrot und Korn, doch Rest? Okay, weder der SSI-Rollli *Death Knight Krynn* (Jack & Slay in typischen Magerpräsentation) noch das futuristische 3D-Rollenspiel *Nemorph* (optisch durchaus ansprechend) sind echte Reißfülle, aber echte Reißer sind's halt auch nie. Naja, der Preis stimmt jedenfalls.



Dem Bösen im Auge geblickt:
Eye of the Beholder

DEIN HIT-KOFFER

Nomen est omen, für seine 99 Mäuse bekommt man hier tatsächlich drei waschechte Hits. Das wäre

einmal *Indiana Jones and the Last Crusade*, Lucas Arts' geniale Adventure-Weisoflung des Abenteuerstücks. Dazu *Eye of the Beholder*, also jedes 3D-Rollenspiel vonSSI, das als wegweisend für eine ganze Generation ähnlicher Games gilt. Bleibe noch *Grand Monster Slam*, wobei dieses abgedrehte Sportspektakel für Amiga-Orks nicht ganz an die Qualität der beiden anderen Spiele heranreicht, aber dennoch jede Menge Spaß garantiert. Tja, ein nicht ganz billiges Sonderangebot, das durch Qualität überzeugt.



...dass sie sterben, sobald man etwas aufsetzt. Form
Machern wir ein ganz normales Treiben.
Scheiße mir alles, was Sie drauf haben!
Für waschechte Herren von wenigen Minuten ein unglaubliches Plätzchen.

Pechscheiße und immer gut! Lucy ist...

GAME MACHINE

Zeppelin wirft für 49,— DM gleich 10 deutsch angeleitete Spiele seines Volks, günstiger kommt man höchstens illegal zu neuen Soft! Der Preis ist es denn auch, der dieses Sammelsurium von Budget-Häpficals ins Mittelfeld hievt, denn unter ihnen kaum qualitative Gesichtspunkte zu finden. Kaum einer der Titel überzeugt. Daher begnügen wir uns mal mit einer Aufzählung der

Namen, vielleicht kennt Ibi ja das eine oder andere Teil: *Blinky's Scary School*, *Titanic Blinky*, *Universal Warrin*, *Edd the Duck 1 & 2*, *Arnie*, *Neighbnrr*, *Doe Croe's Adventure*, *Blade Warrior* und *Brides of Dracula*.



Gespöntisch untergegangen: *Titanic Blinky*

MIXED COLLECTION

Starbyte zählt ja zu den fleißigsten Compilation-Produzenten in diesem, unserem Lande,

hier warten für 89 Mark fünf komplett deutsche Eigenproduktionen der Bochumer. Das Highlight dürfte wohl *Return of Medusa*, die Fortsetzung des bekannt-



Schneckenkopfchens Rückkehr: *Return of Medusa*



erste Schwerpunktsche der USA-Macher von *Attack Lords of Doom*

ten Fantasy-Strategicals „Rings of Medusa“ sein, dieht gefolgt von der launigen *Skateboard-Hatzi Rolling Roony*. Mit *Lords of Doom* und *Crime Time* liegen dann noch zwei reich-

lich mittelprächtige Adventures in der Packung, und die Steinmetz-Surikon schwamm seinerzeit holt auf der „Shanghai“-Welle mit. Alles in allem nur gehobenes Mittelmaß.

NAPOLEONIS

Jetzt haben wir ein Schmankerl für alle Stratego-Masochisten: Für nur 89,— DM darf Ihr Euch dank Prism Leisure dreimal richtig gruseln — und das sogar unter deutscher Anleitung! Dazu *Austerlitz*, *Borodino* und *Waterloo* stammen allesamt vom Fließband des berühmten Dr. Peter Tursas und bieten daher dreimal die (fast) gleiche fade Optik, dasselbe öde Gameplay sowie dieselbe unverständliche Steuerung. Brrrr!



003600

Weiss schon Blau, dann diese Dämon-Dämon-Blau

Titel	Bewertung	Anz. der Spiele	Preis	Hersteller	Genre
Animation Classics Pack	mittel	3	129,- DM	Readysoft	Action
Der Altzweck-Koffer	mittel	3	69,- DM	Softgold	Mixtur
Der Fun-Koffer	gut	3	49,- DM	Softgold	Mixtur
Der Hit-Koffer	super	3	99,- DM	Softgold	Mixtur
Game-Machine	mittel	10	49,- DM	Zeppelin	Geschicklichkeit
Mega Collection	schwach	5	69,- DM	Microvalue	Mixtur
Mixed Collection	mittel	5	89,- DM	Starbyte	Strategie
Napoleons	schwach	3	89,- DM	Prism Leisure	Mixtur
Space Legends	super	3	99,- DM	Empire	Sport
Sports Top Ten	gut	10	49,- DM	Zeppelin	Mixtur
Triple Action I	gut	3	39,- DM	Prism Leisure	Mixtur
Triple Action II	mittel	3	39,- DM	Prism Leisure	Mixtur
Triple Action III	mittel	3	39,- DM	Prism Leisure	Geschicklichkeit
Triple Action IV	mittel	3	39,- DM	Prism Leisure	Geschicklichkeit
Triple Action V	mittel	3	39,- DM	Prism Leisure	Mixtur



SPACE LEGENDS

Zumindest zwei der drei Spiele, die Empire hier samt deutscher Anleitung für 99,- DM verhökert, sind ohne Frage legendär — nämlich der Überhelder Elite und der am Amiga noch recht junge Ballerknaller Wing Commander! Sowohl die Weltraum-Han-delsimulation mit ihren Vektor-Aktionseinstellungen als auch die furose 3D-Ladeg auf böse Aelens rechtfertigen für sich genommen schon den Kauf,

man kann das qualitativ eher durchwachsene SF-Rollenspiel MegaTraveller also gefürst als kostenlose Dreinager abstauben. Wer die Spiele tatsächlich noch nicht in der Sammlung hat, darf ohne Zögern zugreifen!



Jetzt kommandiert er wieder: Wing Commander

Very British: World Cricket



TRIPLE ACTION I - V

Die fröhlichen Sammler von Prism Leisure bieten eine ganze Serie von Dreierpacks an, mal sehen, was man da für jeweils 39,- DM samt deutscher Anleitung bekommt. Erster Streich: Deuterons (der Nachfolger des SF-Spektakels „Millennium 2.2“), Battle Valley und Hammer Boy — empfehlenswert. Nummer zwei: Hunter, Lancaster Simulation und Second Out Boxing —

nur der Jilger bringt's. Die dritte: Titus the Fox, Ghostbusters II und Targhan — für Flinkfinger. Der vierte Akt: Blues Brothers, Maya und Satan — durchwachsen. Das Finale: Crazy Curs III, Battletech und Grand Prix Münster — geht so. Alles Geschmackssache... (nl)

Der Vektor-Jäger: Hunter



SPORTS TOP TEN

Nochmals 10 deutsch angeleitete Spiele von Zeppelin für schlappa 49 Steine, diesmal wurde die Budget-Ware aber geschickt mit allen und teilweise gar nicht übeln Vollpreisstufen gemischt: World Snooker (leidliche Fnnball-Action), World Cricket (für britische Sport-Exoten), World Rugby (siehe „World Cricket“...), Int. Ice Hockey (solide Kufen-Action), Int. Tennis (ergälig), Int. Truck Racing (bäh!), Kenny Dalglish Soccer Manager (ganz okay), Graeme Souness Soccer Manager (dito), American Tag Team Wrestling (schlimm) sowie Carnage (Schiott). Fazit: Viel Sport fürs Geld.

Da ist Musik drin: Blues Brothers



Die Budget-Bühne



Schlechte Gewohnheiten sind dazu da, damit man etwas zum Abgewöhnen hat — also gibt's heute erstmalig eine Bestelladresse auf dieser Seite. Damit Ihr endlich mal ganz genau weißt, wo die heiße Soft zum Schleuderpreis verschleudert wird!

Für kluge Köpfe

Trotzdem braucht Ihr jetzt nicht gleich ins Schleudern zu geraten, weil Jack Nicklaus' *Unlimited Golf & Course Design* bereits für 29 Bälle am Enorm Amiga einflekt. Ein Megabyt mrrn der Rasen für Accolades seine Golfsimulation samt Kursbaukasten lang sein, dank deutscher Anleitung genügt aber ein einheimischer Caddy. Wo wir gerade beim Grünsport sind, verdient auch *Colossus Chess X* von CDS Software lobende Erwähnung. Das Programm hat zwar ein englisches Manual, bringt die vielen Optionen aber mit deutschen Texten auf den Schirm und entfaltet seine Spielstärke bereits ab 512 KB. Genaus wie ALLE heute vorgestellten Sonderangebote kostet auch das Digi-Schach bloß 29 Mark, ansonsten hat es wenig mit unserem nächsten Schmankerl zu tun: Microsofts klassischem Splitscreen-Rollu *Bloodwyrm*. Die knöbelige Dungeon-Hatz für zwei Parties gleichzeitig wurde von Mirror Image neu aufgelegt, heizt die Monster schon ab 512 KB los und erfordert soliden Englischkenntnisse. Lasst not least begnügen sich auch *Hunter*, Activision's Agenten-Adventure in 3D-Vektorgrafik, mit einem halben Megabyt. Die spannende Räuberpistole schnitt nicht ohne Grund beim Test sehr gut ab, wird komplett in Deutsch ausgeliefert und verträgt sich mit dem A500 Plus.

Für flinke Finger

Nun zu einem Klassiker unter den Klassikern: Nivagens berühmter Vektor-Urvater *Mercury* ist ebenso sehr in der Köpfchen-Schnibblade wie bei den (englischsprachigen) Feuerkampf-Junkies zu Hause und wird zusammen mit der Dafadish *The Second City* geliefert — wiederum für schlappe 29 Böllerbüschel. Handfester geht's dann in *Thailions Chambers of Shaolin* zu, wo Kampfkäse vor wunderhübschen Kulissen gekonnt die Fausten fliegen lassen. Wer lieber Bälle fliegen lässt, sollte zu *Kick Off* greifen, denn immer noch dribbeln es die Konkurrenz hiekel davon. Anacos Fußball-Legende ist dank Top Shuts mindestens einschließlich des Data-Disk Extra Time zum Budget-Tarif erhältlich, läuft allerdings komplett englisch ins Stadion. Oder siehst du mehr auf Amerika und Football? Ja? Am besten mit feiner Spielbarkeit und toller Präsentation? Dann ist Mirror Images Neuauflage des Cinemaware-Hits *TV Sports Football* genau das Richtige! Zumal das Teil auch mit Magerspeicher-Amigas zurechtkommt und sogar die Regeln in der englischen Anleitung zu finden sind. So, das war der heiße Stoff für heute — Bestellungen sind bei nächsterdeiner Adresse nur per Nachnahme oder Vorkasse möglich, die Versandkosten schlagen mit 5 Mark extra zu Buche. Und verbrennt Euch nicht die Finger... (jn)

Manfred Bergler
Fodermayrstr. 24
80993 München

Special PRODUCT PLACEMENT am Computer

Inzwischen vergibt kaum ein Monat, ohne daß uns ein neues Spiel mehr oder minder dezent auf die Vorteile des Umweltschutzes, einer Zigaretten-, Zahnpasta- oder Computer-Märkte hinweist — wohler diese plötzliche Begeisterung der Werbespezialisten? Das ist schnell geklärt: Mit der zunehmenden Verbreitung von Homecomputern sind auch die User als Zielgruppe interessant geworden. Und über so ein Spiel erreicht man seine potentiellen Kunden halt um vieles direkter und vor allem preisgünstiger als über die herkömmlichen TV-, Rundfunk- und Zeitschriftenkanäle. Sehr an Freude der Softwarehersteller übrigens, die nun allzu gern ihre immensen Entwicklungskosten wenigstens teilweise an den Sponsor abwälzen.

EINER FÜR ALLE?

Um sich bekannt zu machen, geht darüber so manche jüngere Softwarefirma, die den konsequenteren Weg und läßt ihr Baby gleich



PD-Werbung für den guten Zweck: Das Erbe

ganz von einem werbewilligen Geflügelten finanziert. Im Gegenzug wird das Programm dann für den Konsumenten kostengünstig oder gar los via PD-Händler oder Mailboxen verteilt, was die größtmögliche Verbreitung garantiert: Ein gutes PD- bzw. Shareware-Spiel kann sage und schreibe drei bis vier Millionen Leute erreichen! Das ist eine ganze Menge Werbewirksamkeit,

Was wäre das Privatfernsehen ohne Werbung? Blöde Frage, stimmt. Aber gilt das bald auch für Computer? Vor dem Monitor sind wir ja lange Zeit vor werbewirksamen Botschaften sicher gewesen — etwa zu lange?

KARAMALZ CUP



Karamalz Cup — eine eiskalte Reklamegeschichte?

die der Sponsor für Entwicklungskosten von rund 80.000 Marken erreicht, denn fürs gleiche Geld bekommt man kaum eine Anzeigeseite im „Spiegel“, von TV-Kampagnen ganz zu schweigen...

Als Pioniere am PD-Werbemarkt gelten Thorsten Kaiser und Friedrich Petry mit ihrer Firma Comad, seit sie 1991 im Auftrag des Umweltbundesamtes „Das Erbe“ produzierten — den Nachfolger „Das schmutzige Erbe“ haben wir ja im letzten Heft gesehen. Mit „Calippo Fresser“ und dem „Sony Game“ produzierte Comad noch zwei weitere spielbare Werbungen, ehe sich die beiden Firmeninhaber trennen. Doch sprangen abhold Brünnchen-Prüfs in die Bresche, hente beteiligen sich längst nunmalte Leute wie Teut Weidemann



Snack Zone — Werbung mit Bild?

(ehemals Produkt-Manager bei Softgold) oder Markus Scheer (vormals Entwicklungsleiter bei Starbyc) in der Produktion von Werbe-Spielen. Kein Wunder also, wenn bei neueren Vertretern der Galiling wie z.B. „Das Telekommando“, „Colgate“ oder „Elefanten!“ vom sprichwörtlich niedrigen PD-Niveau kaum noch die Rede

sein kann. Wie es um die Qualität von Bi-Fis „Snack Zone“, dem „Karamalz Cup“, „Kanax“ oder „Punica“ bestellt ist, verrät Euch die PD-Box im nächsten Heft; bis zum Weihnachtsfest soll die PD-Welle dann noch Spiele der Pharmaindustrie, des Verteidigungs- und Wirtschaftsministeriums auf die Amigascreens spülen.

ALLE FÜR EINEN?

Bis jetzt war ja in erster Linie von Programmierern die Rede, bei denen sieht die Werbebotschaft ganz ungeniert in den Vordergrund spielt — daß man Product placement auch wesentlich dezent betreiben kann, wußten Hersteller und Sponsoren aber bereits vor Jahren. So ziente in U.S. Golds Arcade-Umsetzung der Heli-Hatz „Thunderblade“ schon anno 1989 ein Pepsi-Logo den



Der Treadsetter: Thunderblade



Das verrückte Abenteuer: Sunny Shine

500000

Startplatz, ein Jahr später räkelten sich bei Starbytes Steinchen-Tüftelei „Logo“ heiße Girls auf kühlem D&W-Antiblitz, und die Kippwerbung im Adventure „Fatal Heritage“ blieb ebenfalls unvergessen. Alles kein Beinbruch, denn die „Schleierwerbung“ bescherte dem Käufer stets ein ansonsten durch und durch solides Vollpreisspiel für etwa



Die visionäre Werbestrategie: Vision

20 Mark unter dem sonst üblichen Tarif.

Diese schöne Tradition ist spätestens seit 1990 Geschichte, damals brachte Rainbow Arts nämlich das Adventure „Sunny Shine on the funny Side of Life“ in die Shops — und zwar trotz penetranter Zigarettenwerbung für vollwertige 90 Mark. Der einmal beschrittene Weg wurde erst



Hüpfen für Burger: McDonald Land

unlängst mit „Vision“ fortgesetzt; das Teil lag zwar einige Wochen lang in den LBS-Filialen zum (Bau-) Spartarif aus. Nachzügler mohnten später jedoch einen knappen Hammabracken. Selber wird praktisch nur noch zum Vollpreis geworben, sei das nun für Lollis in „Zool“, für Frühstückstrocken bei „Push-Over“ oder für Fastfood mit „McDonald Land“; die Reihe ließe sich beliebig fortführen.



Ein Held für Geld: Batman

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

1000000

Mein Gott, wie die Zeit vergeht — jetzt ist es wahrhaftig schon beinahe ein Jahr her, daß ich an dieser Stelle meine (ab-)seitigen Hiebe austeilen durfte. Wie würde Ninja-Moni sagen: Höchster Kimono, mal wieder die Nunchakus zu wetzen!

Zwar haben mich die lieben Kollegen von besagter Moni über Pntra und Daisy bis hin zu Old Tatertor und Mäxchen (auch bekannt als „Din menschliche Nervensäge“) windig vertreten, doch ist die ehemalige „Girl-Sein“ irgendwie immer noch mein Baby. In diesem Zusammenhang möchte ich zunächst allen denen herzlich danken, die mich in ihren Leserbriefen vermisst haben, und ihnen eine Erklärung für meine lange Schieß-Pause geben: Ich war heim-Friseur, sieht man das nicht?

Sozusagen blieben also meine goldenen Haare im goldenen Haar, aber auch Regine begrüßte mich nach ihrer Rückkehr aus dem Urlaub ansgesprochen knrzgeschoren. Um das emanzipatorische Gleigelgewicht nicht empfindlich zu stören, läuft im Gegenzug

manch anderer alter Zopf gekappt wurde. So ist es nach der Eingemeindung der Abteilung Lithographic/Layout nun nicht mehr erforderlich, durch halb Oberbayern zu düsen, um Verbesserungen an den Andrucken vorzunehmen oder ein Härrnen, i. h. Hähnen mit den Layouten zu rupfen. Nein, statt dessen lasst man ganz einfach ein paar Kilometer durch nobelbesetzte Bürokorridore, schon steht man den sagenumwobenen Käustern lebhaftig gegenüber. Und sollte man sein Federkiel unterwegs nicht verloren haben, darf man es ihnen jetzt höchstpersönlich auf die beginnenden Finger hanen!

Freilich bringt jeder Fortschritt auch Probleme mit sich, z. B. sind mir unlängst Klagen über laute Unschärfe in manchen unserer Bildschirmfotos zu Ohren gekommen. Seid versichert, dieser unehrbare Zustand war ein Phänomen von kurzer Dauer, ließ sich jedoch durch die unvermeidbare Umstellung auf eine neue, bessere Technik mit neuen, besseren (und vor allem tenteren) Maschinen nicht vermeiden — wie sich unvermeidbare Sachen überhaupt selten vermeiden lassen, gell? Dafür sind wir dank unseres neuen Verlags-Palazzo nun in der glücklichen Lage, alle ehemals so wortwörtlich drängenden Plätzchen und die damit einhergehenden Unzulänglichkeiten zu vermeiden. Daß Riehy nicht mehr auf dem Toilettendeckel hocken muß, wenn er an seinem im Waschbecken installierten Amiga arbeiten möchte, gehört da noch zu den kleinen Errichtungen. Für viele von Euch wichtiger und interessanter dürfte es sein, zu erfahren, daß die Päckchen mit den neuen Heften nunmehr ohne Zeitverlust und beinahe vollautomatisch vom LKW ins Lager transportiert werden können und daß in den umliegenden Räumen viele fleißige Biennon (und Bienerie) Enre Abos schneller als drei Blitze einführen. Damit können die unzähligen Postsiecke nämlich noch vier-einhalb Minuten früher als gewöhnlich zu den gelben Jungs gekarrt werden!

Tja, und dann wollen wir last not least unser Megablitz nicht vergessen, welches ab Ende September regelmäßig die Herzen aller nintendierenden Mega-Drivers erfreuen wird — Geo-Logen und sonstige Konsolidierte selbstverständlich eingeschlossen. Ganz zu schweigen vom

SEITEN HEIBE

Sonderheft „Strategiespiele“, das drei Wochen später zum inklusiven Generalangriff auf alle Genre-Fans startet! Ihr hingegen solltet gleich jetzt starten, Euch ein Kärtchen kramen und darauf den Spruch „Es gibt viel zu tun...“ möglichst witzig vervollständigen. Dann und wann habt Ihr nämlich die Chance, eines von drei absolut zukunftsorientierten und talentürgsten Vollprelgames zu gewinnen! Das Ergebnis Eures kreativen Schnäps richtet Ihr hinzu an:

Joker Verlag
„Sellenheibe“
Breitnerischer Ring 2
D-8563 Grasbrunn

Bleibt nun noch, Euch viel Glück zu wünschen (was ich hiermit tue) und mich mit einem aktiven Blendix-Läbhn zu verabschieden (was ich hiermit gleichfalls tue). Servus,
Eure Brigitta



nn ein ebenso spitzbügler wie neuer Kollege namens Manfred Duy durch neure geheiligten Hallin, und Joe läßt in einem Anfall typisch männlichen Konkurrenzverhaltens ebenfalls seine Barthaare wieder sprüßen. Da ist es schon irgendwie tröstlich zu sehen, daß Öskars Kopfwund zumindest nicht spärlicher belabt ist als zwor...

Aber Bart bin, Bard's Tale her, was will uns diese häirige Einführung eigentlich sagen? Sie will uns oder vielmehr Euch sagen, daß bei uns mit dem Umzug nach

Ergebnisse: 23. Spieltag

FC JOKER	— Raschmehr	2:0
Opafun	— Dragonfight	2:1
Might & Matschig	— Langohrer SK	2:1
Blue Boß	— Austerwitz	3:1
Un. Hoffschwei	— Berlin East/West	2:1
Indianerbones	— AMS	0:3
Bodo Tiltters	— Hardball Killers	6:0
Maniac Menschen	— Wurm. Wolfschreck	2:0
Battle Kumpaus	— Bummico	0:2
Hammerfool	— Playpower	4:2

Bis zur Halbzeitpause steckte uns die Sommerpause noch in den Knochen, doch nach dem Schlußpfiff hatten die 9000 Zuschauer im Grasbrunner Schorsch-Gedächtnis-Stadion allen Grund zum Jubeln: 2:0 gegen Raschmehr!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	35:11	54:27
2) Un. Hoffschwei	34:12	61:34
3) Hammerfoot	33:13	63:30
4) Opafun	32:14	57:26
5) FC JOKER	31:15	54:40
6) Blue Boß	29:17	47:29
7) Might & Matschig	28:18	45:32
8) Bummico	27:19	46:30
9) Battle Kumpaus	25:21	41:32
10) Berlin East/West	25:21	45:39
11) Baschmehr	21:25	43:42
12) Langohrer SK	21:25	33:44
13) Bodo Tiltters	20:26	44:43
14) Indianerbones	18:28	31:62
15) Austerwitz	17:29	37:52
16) Wurm. Wolfschreck	16:30	36:52
17) Playpower	15:31	29:51
18) Dragonfight	12:34	25:54
19) Hardball Killers	11:35	23:65
20) AMS	10:36	22:52

Stein und Märchen schlossen uns zum Triumph, wobei Stein allerdings unbedingt auch mal mit der Sturzpistole der beschworenen Asehnenbahn schließen müßte — weil er das erstmals während des Spiels tat und zweitens den Sehnen in den Allerwertesten traf, sah er Gelb und ist nun für das nächste Spiel gesperrt. Damit steht uns für das Auswärts-Duell gegen Bummico zwar nur noch eine einzige Sturmspitze zu Verfügung, aber dann lassen wir's eben defensiv angehen, oder? Vielleicht ohnehin besser so, schließlich kamen wir gegen die Bummico schierlich daheim schlun über ein Ohr nicht hinaus...

Die sonstigen News in aller Kürze: Im Elfer des Gefechts bekamen Joker und Big Mike ehemals gleich einen Gilb verpalzt und unter Kouturstad von 100.000 DM steht einer bedrohlich grinsenden Bankschuld von 400.000 Kröten gegenüber, Eine Krötenwanderung hat nicht stattgefunden, dafür habt Ihr aber das Eintrittsgeld auf 12 Mark pro Kuse geschränkt. Ja, und Bröselmaier wäre uns' Haar abgewandert, doch im Schluß der Auszählung war die 48-Prozent-Minderheit, die seinen Verkäu-



Das Spielfeld

Gegner

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

FC Joker

luderte, eben doch hölzig eine Minderheit. Auch jetzt geht's wieder um die Mehrheit, denn jetzt sind wieder unsere sieben berüchtigt berüchtigten Fragen zur nächsten Zukunft des Vereins an der Reihe!

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (10%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler willst Du auf welche Position stellen? Pin Quadrat bitte nur einer!
- 3) Möchtest Du Spieler einkaufen? Am Transfermarkt steht derzeit ein gewisser Schleppinger Ball bei Fuß...
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Wenn ja, für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

Paarungen: 24. Spieltag

Bummico	— FC JOKER
AMS	— Bodo Tiltters
Battle Kumpaus	— Maniac Menschen
Austerwitz	— Hammerfoot
Berlin East/West	— Indianerbones
Dragonfight	— Un. Hoffschwei
Playpower	— Opafun
Raschmehr	— Blue Boß
Langohrer SK	— Wurm. Wolfschreck
Hardball Killers	— Might & Matschig

- 6) Eintritt bekommt diesmal nur Bummico — hoffentlich gilt das auch für die Türe!
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abheben? Hunderttausend Mäuse würde unsere Maus... ab, Hausbank nach rausziecken!

Sei der Worte sind nur gutig geweisselt — schläppst Euch eine Karte, notiert Eure Antworten und ab damit an nachstehende Adresse. Wir übernehmen das Auszählen sowie die Verfütterung an unser Managerprogramm, und selten kommen wieder ein paß-

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Breitmauer 2
85630 Grasbrunn

Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Starke	12
Ablösesumme	194.000

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Sais.	Wert (DM)
1)	Brock	Tor	28	57 - 180.000
2)	Wunderlich	Tor	—	20 - 150.000
3)	Schlammel	Abw.	23	49 - 470.000
4)	Bröselmaier	Abw.	—	14 - 320.000
5)	Loker	Abw.	17	21 - 190.000
6)	Neitellebeek	Abw.	24	31 - 220.000
7)	Freckmann	Abw.	—	21 - 60.000
8)	Stockbäler	Mit	18	29 - 250.000
9)	Ponikwara	Mit	—	12 - 260.000
10)	Regnelt	Mit	15	31 - 220.000
11)	Celal	Mit	—	16 - 190.000
12)	Magenauer	Mit	12	33 - 250.000
13)	M. Labiner	Mit	14	50 - 290.000
14)	Dzierzyuski	Ang.	—	4 - 140.000
15)	Stein	Ang.	3	g. - 100.000
16)	L. Labiner	Ang.	7	7 - 230.000

USER CLUB

AUFB A U WORKSHOP DELUXE PAINT

Unsere begeisterte Resonanz zu unserem Starterworkshop für „Deluxe-Paint“-Einsteiger war uns Ehre und Ansporn zugleich — poliert den Monitor und spitzt die Maus, heute geht der Digi-Malkurs in die zweite Runde!

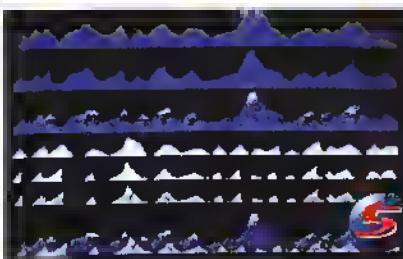
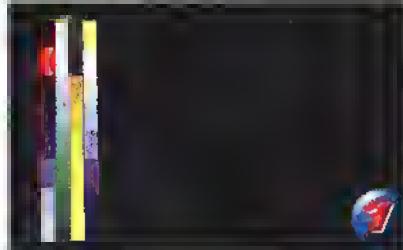
Die Landschaft

Nach der Stadtsilhouette vom letzten Mal begießen wir uns diesmal in die füße Natur; im Reisegepäck sollten sich 32 Farben und eine Auflösung von 320 x 256 befinden, also die Staudardeinstellung. Wir müssen bloß noch schnell per P-Taste ins Menü *Farben/Palette* hüpfen und dort in den Farbtöpfen herumhüpfen, bis das in Bild 1 gezeigte Ergebnis erscheint. Dort sieht Ihr anek, daß wir jedem Tropf einen bestimmten Code verpaßt haben, Schwarz heißt damit hier und hente A!, während DS nichts anderes ist als Dinnkelblau.

So, nun teilt Ihr den Bildschirm mit der *Linien-Funktion* durch einen waagerechten Strich in zwei Hälften und füllt den oberen Bereich mit Dinnkelblau (DB), den unten mit einem mittleren Brantton (C4). An der *Ersatzfarbe* (J-Taste) malen wir anschließend die beiden Muster von Bild 2. Für das blaue verwendet man die *Freihand-Funktion* und einen Pinsel mit mehreren Punkten — hier ist mir daran zu achten, daß die dunklen Farbstroke unter den helleren liegen, sonst sieht's komisch aus. Beim gelben Muster wird zuerst mit der *Lippen-Funktion* pixelweise ein von außen nach

innen immer heller werdender Halbkreis gezeichnet. Diesen schneiden wir ans und pinseln damit lanter dicke, ineinander verflochtene Schlangen.

Jetzt schlipselt Ihr das blonde Muster aus und springt zurück zur Landschaft, wo unter dem Menüpunkt *Effekte* zunächst die Funktion *Perpektive* mit OK gestartet wird. Zur Belohnung kriegt Ihr einen Rahmen, den Ihr zu dem Kreuz in der Bildschirmitte bugsiert und dort auf der Horizontlinie parkt. Mit der Tasten 8 dann den Rahmen nach hinten kippen, bis in der Kopfzeile eine Neigung von circa 85 angegeben wird. Ein paar Mauskicks später hängt der Himmel voller Wolkenketten, die allerdings noch recht grob ansehen. Deshalb greifen wir uns einen etwas größeren Pinsel (egal welcher Form), wählen aus dem *Modus-Menü* die Funktion *Weich* aus und fahren damit Kreis und quer über den Himmel (Bild 3). Im Anschluß machen wir dasselbe in gelb mit unserem Schlangenmuster: Ausschneiden, die *Perpektive-Funktion* aktivieren, aber den Rahmen diesmal unter den Kranz plazieren. Durch wiederholtes Betätigen der Tasten 7 kippt man ihn auf minus 90 Grad, und alsbald erstecken sich die Dinen bis zum Horizont (Bild 4).





Pixel für Pixel

BAU
WORKSHOP

DELUXE PAINT

Der Gebirgszug

Da die Minster auf der Ersatzseite nicht mehr gebraucht werden, löst du sie und pickt Euch die *Linien-Funktion* herans. Damit wird eine gezackte mittegrau (A6) Linie gezogen und aufgefüllt, darunter setzt du eine perlweiße (B1) Hinkelkette, wobei zwischen den einzelnen Gipfeln kleinen Abschnitte freibleiben sollten (Bild 5). Jetzt begeben wir uns zum *Effekte-Menü* und bilden eine *Maske*, um den schwarzen Hintergrund zu sperren. Mit dem Grauton A4 für die großen Berge und dem etwas helleren A5 für die kleinen verpaßt Ihr nun jedem Gipfel einen Rallystreifen auf der rechten Seite — so entsteht der Eindruck, als würde die Sonne heute links aufgehen. Mit der *Spraydose* bekommen die großen Jungs noch weiße (B1) Schneekappen und, unter Zuhilfenahme aller Granönen, ein wenig Struktur durch Stiche, Flecken etc. Dann schneidet du die beiden fertigen Gebirgszüge aus und kopiert sie in die Wüste. Wer will, kann die Gipfel mit der Funktion *Weichzeichner* in leichten Nebel hüllen und die Nahstelle zwischen Sand und Gebirge glätten (Bild 6). Ist alles erledigt, schaltet man die *Masken* mit *frei* wieder ans.

Die Steinplatte

Zur Belebung des kargen Szenarios basteln wir noch einige Steinplatten. Weil dafür beide Screens benötigt werden, solltest du die Landschaft erst mal abspeichern und auf dem Bildschirm alles löschen. In die entstandene Leere setzt du drei Quadrate und bedeckt diese per *Sprüh-Funktion* mit einem Muster aus verschiedenen Granönen wie in Bild 7 zu sehen. Nach getanter Sprüharbeit

marschieren wir zur Ersatzseite und pinseln einen (Flucht-) Punkt an den rechten oberen Rand. Genan in die Mitte des Screens setzt du dann mit der *Rechteck-Funktion* einen grau (A5) ausgefüllten Grabstein. Ein Klick auf das *Linien-Icon* und schon kannst du ihn mit dem Fluchtppunkt verbinden (Bild 8). Dadurch lassen sich jetzt ohne Probleme die obere und die rechte Seitenfläche ansetzen, wofür am besten zwei unterschiedliche Gelbtöne (C5, C6) geeignet sind. Den fertigen Steinader schneidet du ans und startet im *Pixel-Menü* die Funktion *Drehen/Befestig.* Genan das tut du dann auch mit der festgehaltenen rechten Maustaste vier- bis fünfmal hintereinander; anschließend greift du Euch die *Sprüh-Funktion* und schwärzt die Steinsohle (Bild 8 unten).

Nun greifen wir uns das hellste der anfangs erstellten Gran-Muster und Klicken mit der rechten Maustaste das *Füll-Icon* und *Von Pinsel* an. Damit wird die linke („die Sonne zugehörige“) Seite unserer Steinchen bearbeitet, für den mittleren und rechten Beizeich verwen- det nun die dunkleren Töne. So, jetzt muß nun noch die abgespeicherte Landschaft wieder eingeladen werden, damit wir die Dinge in den Dünenrand pflanzen können. Die Verkleinerung der Steine im Hintergrund gilt über die H-Taste, zum Verwischen der Konturen benutzt man den *Weichzeichner* (Bild 9).

Als Andre

„...bleibt Eurer Fantasie überlassen: Bei Hand läßt sich die wüste Idylle z.B. mit allelei Vogelschwärmen, Tierschädeln oder einem netten Gaggen anfreuen, wie wir das in Bild 10 getan haben — wir wünschen frohes Schaffen! (rf)

USER CLUB

STROMMAUSEAHL

Heute verraten wir, was eigentlich noch nie jemand wissen wollte: die schockinglose Wahrheit über Dieter! Nicht ganz so heiter geht es weiter in die düstere Zukunft der brandneuen Version des berüchtigten Cybergunk-Rollenspiels Shadowrun.

Iubiläum passen unsere Neuvorstellungen also fast so gut zusammen wie Brotk und ein Doktorhut, aber wer fragt schon nach Inhalten, wenn es um Dieter geht? Und die Freunde des Schattenläufers dürfen wir schließlich ans Grünen der schieren Aktualität nicht enttäuschen!

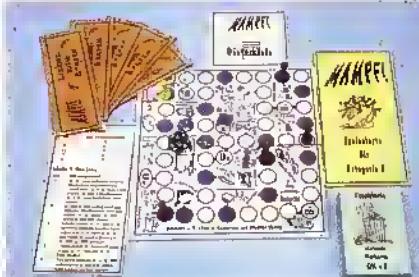
MAMPF!



„Ohne Mampf kein Kampf“ gehört zu meinen ältesten Wahlsprüchen; hier freilich sollte der Kampf wohl besser durch „Krampf“ ersetzt werden. Denn den zwei bis fünf Mitessern dieses Fast-Food-Games geht es immer bloß um die amtliche Lizenz zum Braten, mit der sie Dieters Pommesbude übernehmen dürfen. Natürlich nur, falls sie auch immer gegenüber seinem Frau Süd, wozu kan Autelie die abgehandelten Gesehmäckner und dei

zähste Verdaunungstrakt vomöten wären...

Zu Sache: Das billig bedruckte Mini-Spielbrett wartet mit einem kleinen Felderparcours auf, dem allelei besondere Örtlichkeiten eigen sind. Per Würfel bewegt man seine



Spieldiagni z.B. zu fitzlig gezeichneten Freibämpeln wie Willis Imbiß oder Franks Frütenbude vorbei, wobei jeder Besuch solcher Etablissements eine Mampfprude für den Betroffenen einleitet. Die bösen Kollegen bestimmen dabei durch Ausspielen von anfänge gezogenen Kärtchen die „Qualität“ des Mampfzit, während das Opfer mit Hilfe des Würfels herausfindet, ob es sie bei sich behält. Freilich hat die Quälerei einen Sinn, denn der erfolgverwöhnte Verwerter von Big Schieck oder Schlabberpommies gewinnt, auf Erfahrung — und erst wei davon genügend besitzt, hat Bedingung. Niemand eins erfüllt, um Dieters Interno-Bürgel herauszufordern und so vielleicht als sein sieg-

reicher Nachfolger zu (ver)enden.

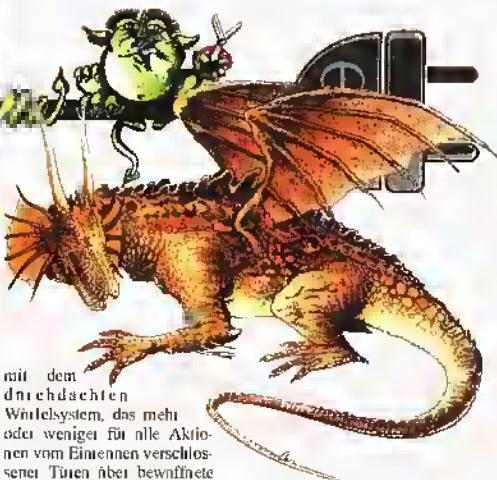
Wer hingegen nach Fortunas Richtspruch den nächstbesten Lokus aufsuchen muß, verliert Gesundheitspunkte, die der Arzt wieder restauriert — gegen Cash, versteht sich. Und aneb das große Fressen ist nicht nmonst, weshalb man sich beim Amt (wo es übrigens die erwähnte Bratlinze als zweite Grundvoraussetzung für Dieters Nachfolge zu kanfen gibt) immer rechtzeitig seine Sozialkohle abholen sollte. Eine weitere Möglichkeit, seinen Zaster loszuwerden, bietet die Taxifahrt zu beliebigen Feldern, während die



der Phantasic eines William Gibson herum. Ganz im Ge-gensatz zum rein technischen „Cyberpunk“ der SF-Literatur schlägt Shadowrun allerdings die Brücke zu herkömmlichen Fantasy, denn inmitten all der Großrechner, Himmoplante und Digitalwesen ist die Magie an die Eide zurückgekehrt — in den Straßendschängeln sind sonstigen Wildwesen des 21. Jahrhunderts trifft man auf Elfen, Zwerge oder Trolle und sie biebt mit Schamanen oder Fabeltieren aus einndersetzen! Nun begeistert dieses aus-gellippe Szenario die densehen Fans zwar bereits seit et wa vier Jahren, dueb

SHADOWRUN 2

Sehrill ist inner zweiter Testling nicht mindet, wenngleich auf ganz andere Art: Im neonglitzern „Nornomancer“ Ambiente dieses Rollenspiels treibt sich vom abgebrakken Comptechacker bis zu Künstlichen Intelligenz das gesamte Arsenal



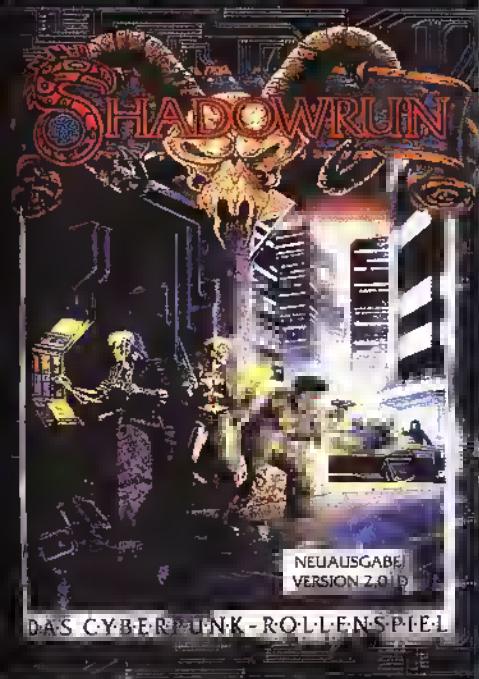
tributen bislang allerlei unklare Passagen die Freude. In der zweiten Anlage wurde dieses Miniko weitgehend ausgeräumt, anbedem sind viele Hintergrundinfos hinzugekommen. Somit bereitet es nun keine Schwierigkeiten mehr, einen schicken Charakter (z.B. Leibwächter, Zwei-gensöldner oder Stabbenmager) zu erschaffen, mit Attrributen wie Intelligenz und Schnelligkeit anzustalten oder ihm ein paar erlernte Fertigkeiten sowie gegebenenfalls Zauberbüspreiche als Grundausbildung mit an den Weg zu geben. Einfacher ist es allerdings, eine Party aus den vorgefertigten Archetypen zusammenzustellen, und als beinahe noch einfacher erweist sich nun der Umgang

mit dem dnechdachten Windelsystem, das mehr oder weniger für alle Aktionen vom Einrennen verschlossener Türen über bewaffnete Kämpfe bis hin zum Spellcasting Anwendung findet.

Lasst noch fesli darf natürlich die Matrix nicht unerwähnt bleiben, ein elektronischer Quasi-Dungeon, in dem Computer als Bunkerwerke erscheinen und Programme ein gefühltes Eigenleben führen. Hier schleichen abgebrühte Datencowboys als körperlose, aber doch verletzliche Bewußtseinsschäfte immer — immer auf der Flucht vor den zahlreichen Fallen und Digi-Monstern, frenetisch auf der Jagd nach dem sogenannten Crack. All das spielt sich zwischen fest eingebündelten Seiten ab und wird mit vielen farbigen Bildern illustriert. Fazit: ein wahres Pracht-Rollit!

Nicht minder prächtig, daß Shadowrun 2 (oder die Mampf-Orgie, ganz nach Schmackes) bald völlig zusammenstehen gehören mag. Denn wie könnte es anderes sein, auch diesmal verlosen wir wieder nützliche Rektakfionsexemplare. Um Ihr eines der Spiele in die engere Wahl zu kommen, müßt Ihr Euch nun eine Postkarte schnappen und darauf notieren, welche Maßeinheit offiziell die gute alte Kalorie abgelistet hat. Oder Ihr nennt uns wenigstens einen SF-Autor, der neben Gibson als Cyberpunk gilt. Letztes Mal waren übrigens „Steigengeiger“ und „MietroProse“ die magischen Worte... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

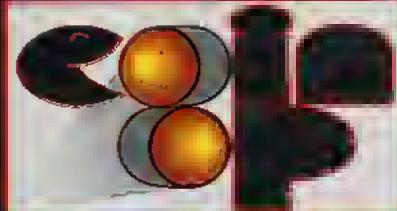


Mampf!

Spielmaterial: 38%
Spielregeln: 71%
Spielreiz: 80%
Besonderes: Das ganze Game ist was Besonderes...
Schwierigkeit:
Für Anfänger
Preis: ca. 27,— DM
Bezug:
Games In
Kai 1st, 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Shadowrun 2

Spielmaterial: 82%
Spielregeln: 79%
Spielreiz: 84%
Besonderes: Ein spezielles Kapitel regelt den Einsatz der Onellbenbücher des Vorgängers.
Schwierigkeit:
Für Geübte
Preis: ca. 65,— DM
Bezug:
Fantasy Productions
Postfach 1416
40674 Erkrath
Tel.: 0211/924 22 45



Nach diversen Specials gibt's endlich mal wieder ein Coin Op pur — und zwar ein wortwörtlich durchschlagendes! Alle Street Fighter aufgepaßt, wir haben uns für Euch durch drei neue Konami-Automaten geprügelt und gleich noch den passenden Flipper abgecheckt...

MYSTIC WARRIORS



ein finsterner Klan namens „Skull“ die Bevölkerung unterjocht. Weil das natürlich kein haltbarer Zustand ist, wählt man einen (bzw. zwei im Team-Modus) von fünf schlagkräftigen Ninjas, um mit ihm die überwiegend horizontal scrollenden Landschaften von den Scheinen des Bösen zu befreien. Jeder der Kämpfen hat individuelle Kampftechniken an Lager und ist mit Säbel, Wurfmessem oder Shuriken ausgerüstet. Noch heiter hauen die Burgen zu, wenn man sie mit Sammel-Icons hochpäppelt,

dazu gibt es allesvermietende Smartbombs, Znsatzenergie und Extraleben.

Soweit also im Osten nichts Neues, ein paar eigene Gedanken haben sich die Entwickler aber doch gemacht. So müssen sich unsere Helden etwa am Tagessieb durch die Alpen hangeln oder per Ski ins Tal rasen, zur Entspannung darf auch mal ein Autokino in Schutt und Asche gelegt werden. Schade nur, daß die verschleierten Feindinformationen ein wenig mit Abwechslung geizen, auch Endgegner haben wir schon

imposanter gesehen. Was bleibt, ist solide Prügel-Action, die sich im wesentlichen durch ansehnliche Grafik und eine packende Geräuschkulisse vom Durchschnitt abhebt. Für einen echten Meilenstein war uns auch der Schwierigkeitsgrad ein paar Kilo zu leicht...



Kaum ist die größte Platten-Flaute vorbei, schon glüht der erste Bildschirm: Themenmäßig sind Konamis mysteriöse Krieger im feinen Osten angesiedelt, wo

COWBOYS OF MOOMESA



horizontal scrollendes Gelände, um ihre Gegner per Faustschlag oder Ballermann ins Nirwana zu schicken, doch sind die Helden hier eigentlich gar keine — viel eher handelt es sich um ausgewachsene Wildwest-Ochsen, die nur durch eine kosmische Katastrophe in den Besitz von Feuerwaffen ge-

Western-Szenarien pflügen, wo jede Menge anderer Tier-Mutanten auf ihre wohlverdiente Abreibung warten.

Da mag das Spielprinzip noch so abgedroschen sein, dank der witzigen Comic-Grafik mit den vielen originalen End- und Mittelgegnern kommt Laune auf: Mal wird ein Totengräber von Geiern durch die Lüfte getragen, während er mit einer Bombe um sich wirft, dann wieder läßt ein Taschenzucker sein tödliches

Kartenspiel über den Screen rotieren — hier ist einfach immer der Stiel los! Auch das Gameplay ist nie um Einfälle verlegen, ein Kampf auf einer schaukelnden Saloon-Plattform steht ebenso an wie die Fahrt in den Kohlenloch (Indy läßt grüßen). Schön auch, daß eine Levelanwahl den Geldbeutel schon, bereit für ein paar Märkte kann man die Wüste, eine Kleinstadt oder den Saloon besichtigen. Ob sich das lohnt? Auf alle Fälle, schon wegen der lustig animierten Sprites, die hier vor kahlbunten Grafik-Kulissen agieren und dabei die wildesten Sound-FX produzieren.

Na, vielleicht wird die Action ja lustiger, wenn man sie mit einer deftigen Prise Humor würzt? Zwar durchstreifen auch die Moomesa-Kuhhirten bloß wieder hori-

zontal scrollendes Gelände, um ihre Gegner per Faustschlag oder Ballermann ins Nirwana zu schicken, doch sind die Helden hier eigentlich gar keine — viel eher handelt es sich um ausgewachsene Wildwest-Ochsen, die nur durch eine kosmische Katastrophe in den Besitz von Feuerwaffen ge-



MARTIAL CHAMPION



Das Prunkstück aus Komis neuem Dreigestirn ist jedoch eindeutig diese Platine, selbst wenn sie aussieht wie ein dreister „Street Fighter“-Klon — das Teil spielt sich halt auch ähnlich grandios!

Und da gut gekaut be-kanntlich besser ist als schlecht erfunden, darf der Spieler auch hier wahlweise gegen Computer-Recken oder einen menschlichen Zweitprügler antreten, wobei jeder die Auswahl zwischen zehn verschiedenen Bildschirm-Egos hat. Vom flotten Karateka über den muskulösen

Marine-Soldaten bis hin zum tonnenschweren Sunmoinger sind alle Gewichtsklassen vertreten: selbstredend verfügt jeder Charakter über sein höchst eigenes Repertoire an Schlagfertigkeiten und

besonderen Specials wie etwa Feuerbällen.

Ehrensache, daß die Strauß' auch hier stets im passenden Ambiente ausgetragen werden; je nach Teilnehmer gibt's also wunderschöne Tempel, Pyramiden- oder Schlachtschiff-Hintergründe zu sehen bzw. die entsprechende Musikbegleitung zu hören. Bei alldem wissen gut plazierte 3D-Effekte ebenso zu beeindrucken wie die

großen und fein animierten Faustkämpfer. Die Sahne am Kuchen sind jedoch die immer fairen Attacken der Gegner in Kombination mit einer ausgefeilten Steuerung, die viel Spielraum für individuelle Techniken läßt. Kurz und sehr gut, wie „Street Fighter II“ oder „Mortal Kombat“ bereits mit verbundenen Augen durchkloppt, der findet hier eine neue Herausfor-derung!



STREET FIGHTER II – DER FLIPPER

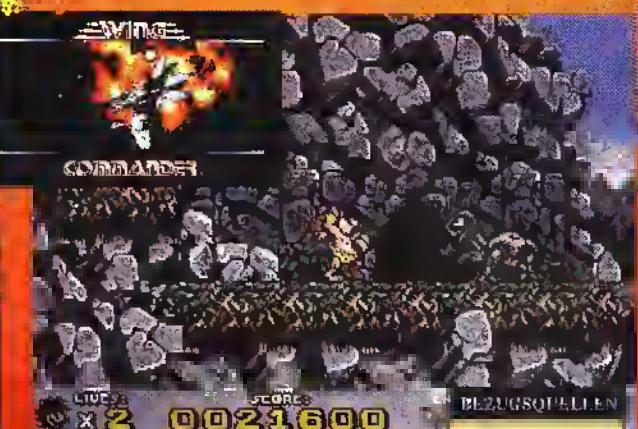
Nun aber zur eingangs versprochenen Kugelci. In der Tat hat Gottlieb hier einen extrem dicken Lizenzfisch an Land gezogen, denn immormin zählt Capcoms Arcade-Original mit über 100.000 verkauften Exemplaren zu den erfolgreichsten Spielautomaten aller Zeiten; von den Computer- und Konsolenversionen ganz zu schweigen. Kein Wunder, daß sich die Designer für diese Kugel-Konvertierung einiges einfallen ließen, um den hochgesteckten Erwartungen gerecht zu werden: Ein Rundum-Roto wuchelt den Ball in unbestimte Richtung, ein Punch-Button beschert dem gefüllten Kugelschieber dicke Punktboni, und ähnlich wie beim Bildschirm-Original darf ein Autowrack mit punktgenauen Tiefen bearbeitet werden.

Rasante Achterbahnfahrten fehlen dabei ebenso wenig wie ein effektvolles LED-Display, und so können wir

Euch diese Pinball-Maschine nur wärmstens ans Herz legen — zuschlagen und wohlfühlen! (il)



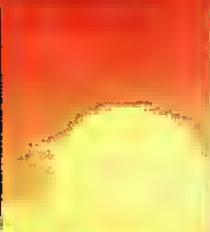
AB 24. SEPTEMBER ENDLICH WIEDER MONATLICH!



Der Urlaub ist vorüber, die Duitstrecke überstanden und das Sommerloch gestopft: Ab der nächsten Ausgabe versorg' Ench der Joker wieder alle vier Wochen mit den aktinellsten Tests und Previews, ersten Specials, stärksten Interviews, feinsten Preisausschreiben und brauchbarsten Lösungshilfen dies- und jenseits des Spiralnebels!

Damit Ihr wißt, wofan Ihr Euch zu freuen habt, läßt' wir hier bereits ein Zipfelehen des Nebelschleiers. So können sich Plattform-Freaks schon mal auf die Überhämmer **TURRICAN 3** und **PREHISTORIK 2** gefaßt machen, Simmlanzen sollten sich seelisch auf die PC-Konvertierungen **ATAC** und **DOGFIGHT** einstellen, und abenteuerlustige Strategen dürfen sich an **BURNING** die Flüger verbrennen.

Besonders interessant dürfte die nächste Ausgabe aber für alle Freunde der neuen „Freundin“ werden, denn wir stellen nicht mit **SPEZIELLE 1200ER-VERSIONEN VON WING COMMANDER, DIGGERS UND SIM LIFE** vor, sondern belächeln auch in einem großen Special **WIE ZUKUNFT DES A1200**. Außerdem wollen wir wissen: **WAS MACHT EGENTLICH EPYX**, und habt Ihr eigentlich schon ein Abo? Dann hättet Ihr nämlich auch den Preisvorteil, die Prämie und die Teilnahmeberechtigung im Abo-Lotto und brauchtet nicht pünktlich am 24. September zum Kiosk zu dusen...



WING COMMANDER

COMBADER

LIVE 2

SCORE 0021600

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schlmaße 3-5
61169 Frankfurt
Tel.: 069/2161950

Biofisher Computerware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
64351 Kitzingen
Tel.: 0937/181088

Barmer
Am Südpark 12
65151 Kaiserslautern
Tel.: 06199/760950

Frank H. Idök
Birgittenstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Fungo Software
Simplerstraße 99
70469 Stuttgart-Feuilbach
Tel.: 0711/8568534

Galaxy
Götterweg 157
50993 Köln
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Götterweg 157
50993 Köln
Tel.: 089/76051047

Ki.com
Postfach 414
40704 Hilden
Tel.: 02103/42088

Quiksoft
Postfach 3365
78027 Schwaningen
Tel.: 0777/2631046

Royal Soft
Wolzstr. 43
4588 Mülheim/Ruhr
Tel.: 0232/480505

Rushware
Bruchweg 128-132
41364 Kästert
Tel.: 02131/6070

Wol Yessad
Liebigstraße 13
47194 Grevenbroich
Tel.: 02194/2/N273

INTERESTENVERZEICHNIS

ABC Soft	31
AHS	28
Ardis	41
Bachler	24
Berger	37
Bits & Bytes	86
Blue Byte	69
Bonkro	2
CPS Heidak	59
CIV-Village	10,21
Human Soft	5
Easterday	49
Edel	68
Fun & Action	128
Funsoft	13
Gereit	9
Groß Elektronik	113
Horna	19
Intersoft	44
Joker Verlag	29,35,79,87,95
Joysoft	56
Judgment Day	59
Kopmann	67
Malli oder	57,53
Media-Palots	112
Megisoft	64
Müller	80,91
Multimedia Soft	63
Neuroth	127
Ocean	2
Okay Soft	113
Oswatsoft	46,47
Pawlowsoft	73
Piñer	26
Pru Computer	17
Quicksort	98
Schneider	27
Silmarils	25
Skyline	77
Soft Dreams	71
Soft & Sound	109
Softuke	23
Software Discount	91
Treehouse	61
Turtle Soft	98
Ulfsoft 94	103
Vesalia	33
Wital Verstand	106
Posters:	Play Byte
Posters:	Joker Verlag

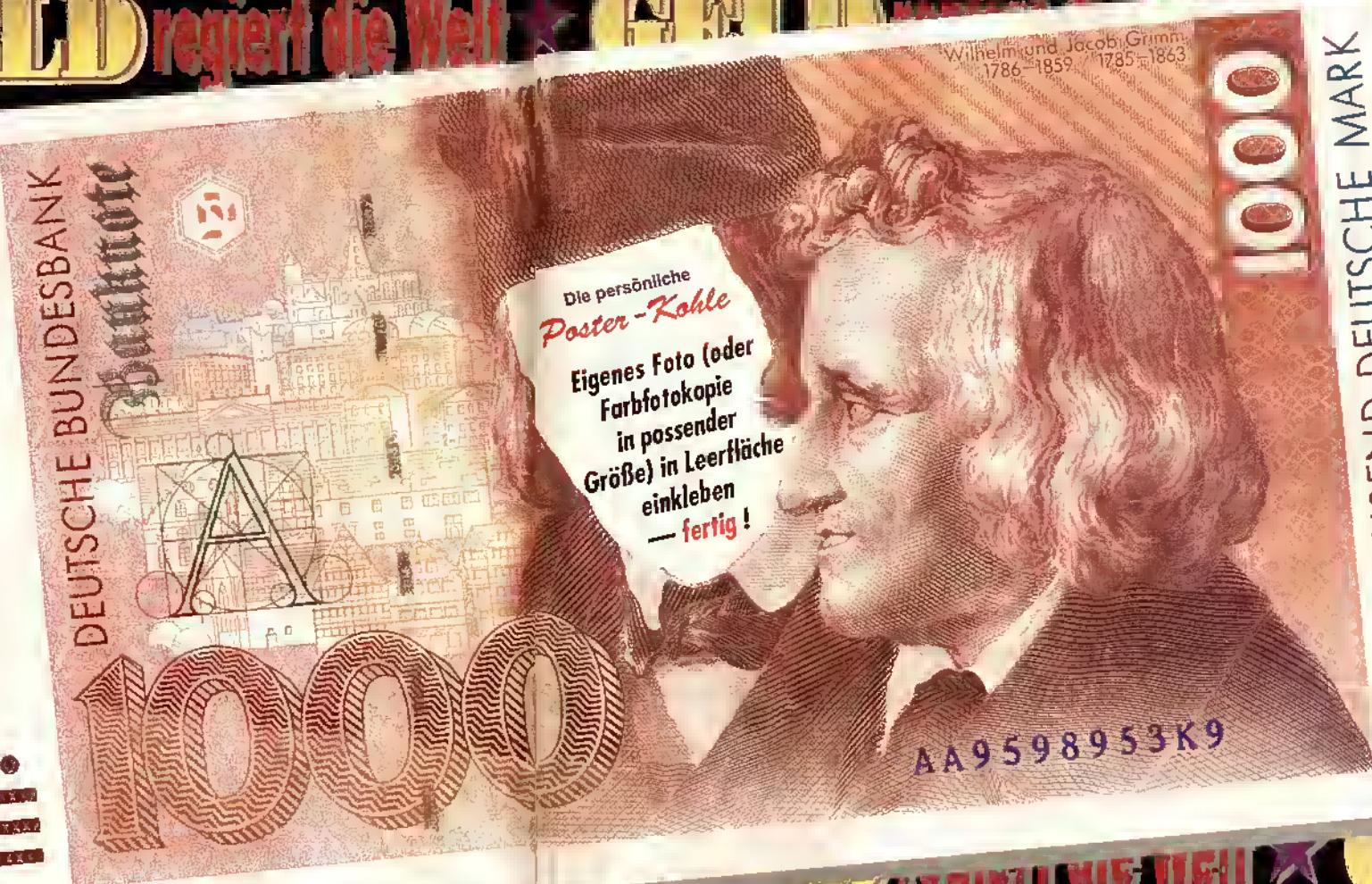
Yo! Joe!

COMIC POSTER



GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★

AA9598953K9



GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★ GELD regiert die Welt ★